

# 家用电脑与游戏

2003  
ISSUE 104



# Play!

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

特别企划



游戏中的中国



自由枪骑兵



彩虹六号 III 盾牌行动



家园 II



职业车手

零售价 8.8 元 www.fcgm.com.cn

ISSN 1009-6183



9 771009 618022

敬告: 游戏有益身心 沉迷影响生活

新作速递

鱼叉 IV  
侠盗猎车手: 罪恶都市  
黄金之国  
海岛大亨 II 海盗港湾  
魔法力量  
雾魔  
闪电战  
塞伯利亚之谜 II

娱人码头

我的野蛮男友

游戏观点

龙战士 IV  
天使的小夜曲  
光荣的神话·三国志

网络帝国

魔剑 你的游戏理想实现了吗?  
RO 仙境传说 卡片大观  
决战 II 钢铁身躯的秘密  
骑士在线评测  
混乱冒险: 天城之战 抢先体验  
百战天虫 online 菜虫心得  
天骄霸唱 五大职业引导书  
破天一剑之不可能的任务  
NAGE 英雄

软硬武器

Athlon XP 3000+ 全接触

网攻网

罗马执政官 完全图解攻略  
纳粹的阴影 完全攻略



## 天空

冰镜湖

### 激战风暴等你加入!

http://www.lineage.com.cn



# 蚩尤再现 大礼安天下

JoyCard  
一卡通用 欢乐全球  
网络游戏

轩辕剑强档资料片蚩尤再现四月隆重上市  
快快购买产品包，三大好礼为你逢凶化吉！

礼之一：价值9万轩币丝线包裹一个，炼宝贝太多，拿不了就兜着走呗。

礼之二：价值500元轩币的薄酒10瓶，九墓大地中的名片，有了它，朋友遍天下。

礼之三：价值3000元轩币的同心结一个，建立人际链中最浪漫的情侣关系的必备之物。



## 35元

同心包真情价

轩辕三步上手

1. 注册网星会员 访问www.joypark.com.cn，加入网星会员

2. 开卡储值 购买点卡，并在网星主页执行开卡，储值动作

3. 开始游戏 安装游戏客户端，进入轩辕九墓世界

www.joypark.com.cn

经销热线：010-82634096/97

(C)2002 SWD-ONLINE-CHAIN OF LIFE SOFTSTAR DOMO  
(C)2002 SOFTSTAR TECHNOLOGY



## 魔力宝贝3.0

### 阳光派

### 的阳光乐园

向往公平自由  
不属满嘴粗口  
天生可爱的阳光一派  
好玩的游戏魔力宝贝3.0  
期待你的登陆！



登陆阳光派 网络游戏的N个理由

- \*公平第一，维护精心，完全杜绝外挂胡作非为
- \*竞技、PK完全自愿，轻松游戏没有你死我活
- \*场景、人物设定乱Q无比，好玩的游戏魔力宝贝3.0任你自由玩耍
- \*英雄救美、好人好事层出不穷，大家都是好兄弟，当然除了NPC
- \*经济系统，职业分工明确真实世界，打怪、升级之外乐趣多多

魔力三步上手

1. 注册网星会员 访问www.joypark.com.cn，加入网星会员

2. 开卡储值 购买点卡，并在网星主页执行开卡，储值动作

3. 开始游戏 安装游戏客户端，进入网星魔力世界

www.joypark.com.cn

经销热线：010-82634096/97



© DMANGO/ENIX 2001-2002  
© DMANGO/SEIWA WORKS/ENIX 2002  
© ENIX/SOFTSTAR 2001-2002 2003



# 魔剑，新游的领跑者！

历时四年，投入千万美金，天人互动重拳出击！打造世界顶级新网

## 如果你们不满陈旧的技术，这里有

■ 超大范围世界地图连续无缝场景，动态地形，历时四年开发的新一代Arcane 3D网游图像引擎 ■ 中、英、日、韩、法……支持全球无国界无语种限制的玩家互联，树立网游新标准 ■ SGI超级服务器，UNIX操作系统，8CPU，8G内存，创造单台服务器在线人数新记录

## 如果你们渴望完美的画面和音效，这里有

■ 寒霜急冻，召唤天怒，烈焰爆发……粒子图像系统展现超绚烂魔法效果 ■ 风、雪、雾、雨，真实的气候现象，清晨、正午、黄昏、夜晚，逼真的光影变化 ■ 气势恢弘的交响乐配合场景氛围变化，丰富语音声效对应细微动作

## 如果你们不满单调的职业技能系统，这里有

■ 精灵术士，人类圣堂，鹰人游侠，人马主教……10个种族，18个主职，27个副职，千种组合，万般变化 ■ 飞翔，隐身，偷窃，魔化，穿墙，追踪，吸血……数百种特异法术，无尽的职业研究乐趣 ■ 召唤凤凰，购买猎犬，媚惑僵尸……召宠买宠抓宠，丰富的宠物系统协助战斗

## 如果你们渴望一鼠走天下的随意操控，这里有

■ 随意拖放窗口，随意拖拉快捷方式，WINDOWS

# 新网

般的简单操作

■ 随意定义热键，随意更改窗口属性，WINDOWS般的属性设置 ■ 随意放置图标，随意转换界面皮肤，WINDOWS般的个性安排

## 如果你们不满虚构的建筑，这里有

■ 铁匠铺，旅店，商店，大教堂……创建实际存在三维真实比例建筑 ■ 买契，选地，盖房，扩建，装修……拥有虚拟世界中的私家房产 ■ 城墙，城门，炮台，箭楼，兵营……构筑坚固的防御工事，抵御强敌入侵

## 如果你们渴望真实自由的战斗，这里有

■ 决斗，抢夺，刺杀……爽快自由PK，行走江湖，快意恩仇 ■ 潜行，冰冻，放毒，变身……战术技巧灵活运用，以弱胜强以少胜多成为可能 ■ 召唤同伴，选择攻击对象，负伤逃跑……超高AI怪物挑战玩家智慧



游!

如果你们不满群殴式的城战,这里有

■ 阵地战、偷袭战、间谍战……完整城战体系,体现现代兵法思想 ■ 野蛮人冲锋陷阵、女巫飞行施法、刺客潜行暗杀……多种族多职业多战术的配合协作 ■ 投石车、火石车、攻城锤、攻城弩……各种器械组合,攻破城墙,摧毁建筑,占领敌人城市

如果你们渴望丰富的经营模式,这里有

■ 建立店铺,雇佣店员,制造收购独特强力的武器装备,建立军械交易基地 ■ 战争贩子、投机商人、垄断大亨……实现你的个性经营梦想,亿万富翁的愿望 ■ 宏观调控、自由竞争……真实模拟现实社会经济体系

如果你们不满无聊的任务,这里有

■ 独裁、长老、共和、民主,多种政体适应公会管理满足玩家权力欲望的追求 ■ 远交近攻、围魏救赵、离间计、苦肉计……大智慧、大谋略,国家公会间的地盘争夺,生存与毁灭 ■ 中立、联盟、臣服、敌对,三国鼎立,群雄并起,真实再现国家间变换莫测的外交风云

如果你们渴望充分便捷的互动交流,这里有

■ 队伍、城市、公会、国家、私聊……完善的聊天频道分类方便玩家交流情感互动信息 ■ 跳舞、求婚、暴笑、跪拜、鼓掌、晕倒……由动态捕捉技术实现的60种动作提供真实的互动乐趣 ■ 民主、集中、内阁、平民……游戏内外真实互动的公会和国家管理系统

如果你们不满与世界玩家不平等待遇,这里有

■ 真正全球同步上市,全球同步提供服务和升级,全球统一的

魔剑一出,谁与争锋!



技术支持标准  
■ 7×24小时线上线下不间断的周到客户投诉反馈服务系统 ■ 上下五千年神话传说与英雄史诗的框架内,持续五年的后续开发计划

类型:MMOSSRPG

公元2003年4月26日零点,魔剑世界全面引爆,全球同步,史无前例!

中国、美国、韩国、日本、英国、德国、法国、澳大利亚、加拿大、新加坡等数十个国家和地区同步上市。



详情请密切关注: [www.biggamer.com](http://www.biggamer.com) [www.shadowbane.com.cn](http://www.shadowbane.com.cn)  
经销商及网吧请致电: 万众网 010-82627435 连邦软件 010-64421199 天人互动 010-84975388





# 天城之战

探索云层之间的神秘天空

10 家合作网站隆重推荐  
天城之战客户端下载

新浪 games.sina.com.cn/  
17173 www.17173.com/  
天使在线 www.sa20.com/  
21cn www.21cn.com/  
天极网 www.yesky.com/  
天府热线 www.sc.cninfo.net/  
游戏基地 www.zdnet.com.cn/gamespot/  
中华网 game.china.com/zh\_cn/  
太平洋网络 www.pconline.com.cn/games/  
硅谷动力 games.enet.com.cn/

纵横全国的  
网络游戏

www.gamania.com.cn/laghaim

浩淼的天空，是不是真的藏着很多秘密？

网络游戏只能在  
陆地上打怪练功？  
陆地上PK升级？  
陆地上组队攻城？  
你厌倦了吗？  
这一切都即将成为过去。

## 四月四日

一起去领略会飞的混乱冒险，  
抢先体验百分百的天城震撼！

天城之战产品包同步热卖中



游戏世界  
无限可能





最强全国第一团队!  
**50万重奖**  
www.wael.com.cn/pk

## 珍稀宠物—"狼人"

隐藏着善良纯真的灵魂，潜伏在原始世界中……

相传在满月的夜晚，  
月光里的魔力会使一群隐居的人们变换成为狼的形体，  
以狼的嗜血性，恐龙般的强大力量，  
吞食动物、攻击原始人类……  
当月亮消失时，再巧妙的变回人形。  
不知从何时开始，他们的存在不再是秘密，  
于是开始有人这样称呼他们……狼人！

# 石器时代 ON LINE 宠物进化史

融合既有宠物 孵化强力新宠

全新的世界任你逍遥~

## 融合既有宠物 孵化强力新宠

魔族即将大举入侵伊甸大陆，恐龙博士的12名优秀弟子  
决定传授神秘的宠物融合法给各路勇者，  
将宠物进化的更强悍以抵抗大敌的入侵，  
这次石器的命运与新宠都将由你来创造……



**一包四卡  
五种选择**



# STEEL TIDE

这是一场激烈的公海战争!

全新武器:  
全新的防守任务:  
真实巨大的游戏空间紧张的生死抉择:  
让你享受战斗的快感:死神的降临.

盟军行动

## 猎杀潜航

48元

INFOGRAMES

# TIGER HUNT

48元

与诺曼底相似的地势,被篱笆和沼泽的道路所分割。  
在内陆开阔的平地,你可以靠快速、迅疾、灵敏的动作随心所欲！  
喔，还有WP！燃烧起来就像是地狱之火！

真实体验阿富汗反恐之战

主战的任务模式  
自由角色  
丰富的野外环境  
超逼真的任务设计  
强大的连续射击

48元

DELTA FORCE

## 三角洲部队4

NOVALOGIC

# GREEN BERET

绿色贝雷帽

附中文游戏手册

48元

FROM THE MAKERS OF  
BEACH HEAD 2000

INFOGRAMES

## 猎杀虎王

DRIVE...SHOOT...DESTROY!

总经销: 北京万众合力科技有限责任公司  
电话: 82827438/37/38

北京育鹰科技发展有限公司  
电话: 82658590/91

北京百年树人软件行销联盟  
电话: 82657383/84

VIZG@TE

노아시스템

寰宇之星

# 骑士

ONLINE



## 交友 寻宝 建团 国战

打造中国网络游戏新传奇  
开启全新虚拟线上游戏乐趣

你的梦想已经箭在弦上  
你的骑士之旅即将起程

万人在线角色扮演游戏 全民公测 邀你共襄

搜 狐  
SOHU.com

SOHU.com 游戏事业部  
北京市朝阳区东三环南路大略园20号  
现代柏利大厦9层 邮编: 100022  
客户服务电话: +86-10-8771-0089

www.knight-online.com.cn



第一关

第二关

第三关

关卡刺激

随时下载 随时更新

阿尔卡特OT526 • 更多下载游戏选择① • 音画e指通②  
• GPRS高速上网③ • 超强电话簿 • 可更换金属质感面板

① 下载游戏由In-fusio提供，并只限在中国大陆地区使用。下载游戏时，用户必须开通数据服务。(详情请向当地电信运营商) ② 取决于手机网络状况 ③ 原网络/网站服务支持  
查询下载游戏详情请电In-fusio热线021-63604636 www.in-fusio.com

阿尔卡特

ALCATEL

www.alcatel.com.cn

有什么不可以

阿尔卡特苏州通讯有限公司 地址:江苏苏州工业园区星汉街5号D幢4楼05-06室 邮编:215021 OT526入网证号:02-1821-030186 阿尔卡特公司保留更改产品与规格的权利,恕不另行通知

VIZG@TE

노아시스템  
www.noahsystem.co.kr

★寰宇之星

骑士  
ONLINE



2003年  
3D网络游戏领军之作

超绚的3D画面 丰富的职业选择  
刺激的国战系统 温情的团队合作

给你韩式泡菜  
和欧美大餐  
的双重感受

搜 狐  
SOHU.com

SOHU.com 游戏事业部  
北京市朝阳区东三环南路大路口20号  
现代柏利大厦9层 邮编: 100022  
客户服务电话: +86-10-8771-0088

www.knight-online.com.cn





后悔遇到了

**RADEON 9800 PRO** ...

没办法，RADEON 9800 就是这么残忍！不但具备革命性的电影级图像质量、光影和特效；更凭借独有的8条渲染线、256位显存带宽创造出致命的游戏速度。在高端游戏中，它从不给对手任何生存机会！为我们那些死于RADEON 9800 的兄弟祷告，下次别再碰上RADEON 9800了。



视界无极限

请访问我们的主页 [WWW.ATI.COM](http://WWW.ATI.COM)，获得更多产品和公司的消息。2003年ATI科技股份有限公司版权所有。ATI和RADEON是ATI科技股份有限公司的商标及注册商标。其他公司和产品的商标及注册商标属相关所有者。

MIZG@TE

노아시스템  
www.noahsystem.co.kr

寰宇之星



**骑士**  
ONLINE

**骑士天下  
敢问谁是真心英雄**

体验军团团长的霸气  
享受攻城拔寨的快感  
赢取国家胜利的荣耀



搜 狐  
SOHU.com

SOHU.com 游戏事业部  
北京市朝阳区东三环南路大悦城20号  
现代柏利大厦9层 邮编: 100022  
客户服务电话: +86-10-8771-0088

[www.knight-online.com.cn](http://www.knight-online.com.cn)





www.nage.com.cn

# 青春 无规无矩

- ▲ 首款以模拟现实为主轴的网络游戏!
- ▲ 全3D表现, 视角可随意调节!
- ▲ 上手简单, 菜鸟、老手均可轻松搞定!
- ▲ 战斗、恋爱, 动作刻画细腻丰富!
- ▲ 道具、服装多变, 充满现代时尚感觉!



prevailing **前卫**

现代 **modern**

fashion

**时尚**



运营商: **清华同方**

教育资讯本部  
<http://www.edu-inf.com>  
客服电话: 010-62963167 010-62963168

开发商: **eSOFNET**

韩国eSofnet公司  
<http://www.esofnet.com>

实物卡总经销:



智冠电子(北京)有限公司



天晴数码倾力制作  
奇幻武侠网络游戏

全面公开测试

天地间的第一道光线  
激活原始的欲望  
平川大地  
闪动征服的梦想  
险险刀光剑影, 柔柔儿女情长  
浩长世晴空荡征服世界

研发: 天晴数码娱乐

总代理: 网龙(中国)公司

总经销: 智冠电子(北京)有限公司

网上垂询: <http://www.tqzf.com/>



www.everquest.com.cn

# 新一代高品质网络游戏的领军之作 公开测试火爆进行中!

更多游戏信息请留意官方网站



**4月即将上市**  
上市版本包括:

《库那克的遗迹》  
《维里斯的伤痕》  
《艾柯莎的传说》

唯一推荐PC配件制造专家——微星科技

Ubisoft

SONY ONLINE  
ENTERTAINMENT

VAIO

intel

MSI  
Link to the future

sina

上海网络

Junnet

时间: 2003年7月25日-27日

地点: 中国 北京 北京展览馆



CHINA DIGITAL ENTERTAINMENT EXPO & CONFERENCE

## 中国国际数码互动娱乐产品 及技术应用展览会

官方网站: <http://www.chinajoy.net>

### 国内支持单位:

中国国际贸易促进委员会  
中华人民共和国新闻出版总署音像电子和网络出版管理司  
中华人民共和国信息产业部电子信息产品管理司

### 海外支持单位:

美国数码互动软件协会(IDSA)  
日本计算机娱乐协会(CESA)  
韩国游戏产业开发院(KGDI)  
韩国游戏机制造商协会(KAMMA)

### 主办单位:

中国出版工作者协会  
中国软件行业协会  
北京市新闻出版局  
中国国际经济技术合作咨询公司

### 承办单位:

北京汉威国际展览有限公司

### 官方媒体:

中国教育电视台 (CETV)——电脑之夜  
北京电视台 (BTV-3)——科技全方位

网景 (权威报导网站)

新浪网

搜狐 (大会指定搜索引擎)

游戏基地

硅谷动力

联众

精英购物指南

家用电器与游戏 (展会日报出版商)

中国电子与网络出版

电脑游戏新干线

游戏机实用技术

游戏攻略

计算机与生活

游戏时代

学生电脑杂志

数码设计

电脑玩家

网络游戏

新游戏时代

GOLA杂志

### 同期举办:

中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛

2003/7/25-26 北京展览馆报告厅

亚洲电子娱乐技术讲座

2003/7/24-26 北京展览馆会议室

### 联系方法:

地址: 中国北京海淀区北三环西路11号  
高德写字楼123室

邮编: 100088

电话: ++86-10-82090782.82090783.82090810.

82090817.82090787

传真: ++86-10-82090953

电邮: [howell@howell.163.com](mailto:howell@howell.163.com)

联系人: 栾逊、漆延征、崔颖





# 青蛇

法海恩仇录

情与理 红尘空色 前世今生 恩怨宿命 两相隔  
爱与恨 金风玉露 西湖船渡 结缘千年 一春梦



- ◎融合丰富养成要素的古典武侠RPG，将优美的民间传说与时尚游戏风格合为一体。
- ◎独创制装系统，可以制作各式服装，创造属于玩家自己的小青。
- ◎买卖、炼丹、研读周易、卜卦、期货交易、学习系统，都将给玩家带来无限的新鲜感和乐趣。
- ◎高自由度的任务制结构，多分支剧情多种结局，小青最终会成为人、神还是魔？

3CD/49元 四月上市



功夫皇帝领悟绝世棍法  
铁胆英豪虎威重现江湖

## 英雄本色 功夫2003

进化！新增高达16HIT的连续技，画面表现力更甚一筹！  
无敌！令人眼花缭乱的棍法参上，破坏力大幅增强！  
革命！RPG式的等级提升系统，一代武神就此诞生！



2CD49元，2003功夫极意版，即将开打！

Kung-Fu master Max Payne has returned!

# LARA CROFT TOMB RAIDER the angel of darkness

*Lara Croft*



## This Summer...

Core Design Limited, 2003 出品  
Eidos Interactive, SunTendygame 联合发行

让所有来度假的人都到你的岛上吧  
这就是你一人的旅游帝国！

## 海滨嘉年华

简体中文版

充满热带风情的岛国经营游戏 49元暑期上市预定，敬请期待

## 罗马执政官

《盟军敢死队》制作小组全力制作！  
再造即时策略新标准！

简体中文版 49元 即将登场！

军团制策略融合即时战术要素，再现古罗马军团雄姿！

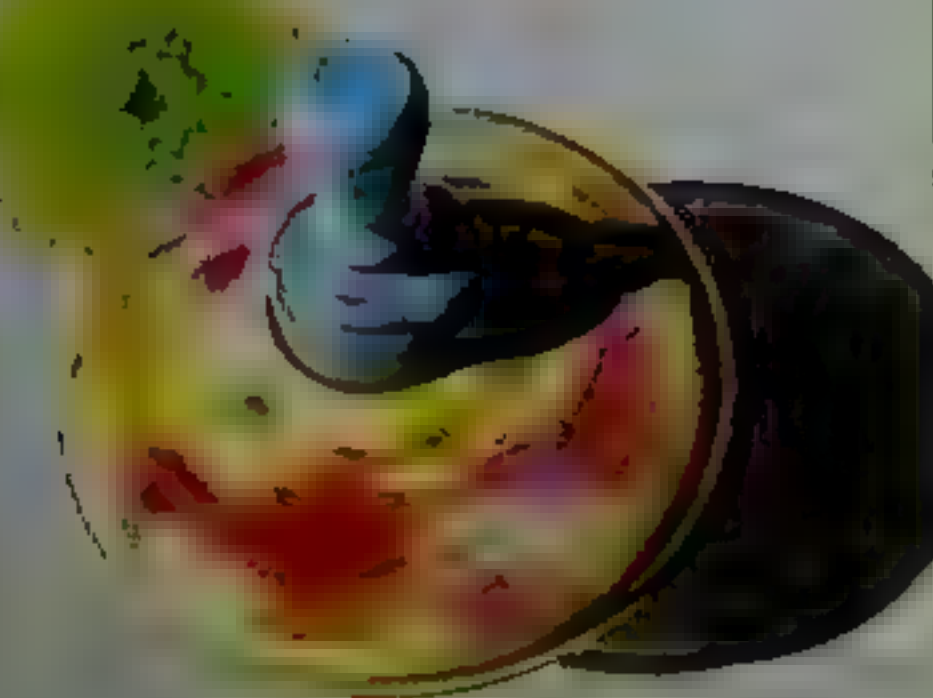


地址：北京市1998号信箱 邮编：100091 联络：新天地销售部 传真：(010)62862036 销售热线：(010)62862035 技术支持：(010)62862042





## 小马



●请原谅这几个醒目的圆圈,它们的存在是说明我以下的文字之间并没有什么逻辑可言。

●最近 GBA 的热作 FFTA 玩了没多久就放下了,虽然松野泰己的游戏历来是我最喜爱的,但这一部着实有些乏味。想想《仙剑2》,再想想众多知名游戏和它们的续集,似乎真正能对我产生持续吸引的只有两个品牌:nd 和加贺昭三。

●说起加贺昭三的“火炎纹章”,玩过超任的玩家想必对《圣战系谱》有印象。前不久我在网上看到一篇《永远飘扬的诺华军旗》,内容是如何在不修改的前提下,改变游戏上半部结束前那场乔安夫妇(NPC)被龙骑士团追歼的强制剧情。说实话,看得我热血沸腾的。当年那段悲怆剧情对于玩家的巨大冲击使得很多人动用修改大法以偿拯救英雄的心愿,没想到竟然还有“常规途径”(尽管无法影响其后的进程)。将一部游戏琢磨到如此程度的国内玩家,着实是凤毛麟角。

●或许,游戏的乐趣就像我们孩提时代玩的陀螺,不花那么一点气力,它的舞步很快就歇菜了。

●然而,也总有如卡卡卡小说《陀螺》中哲学家那样的人物,打扰我们那点可怜的游戏乐趣。让他听到我们的叫声吧,走开。

现在的 PC 硬件其实蛮乏味的。速度越来越快,耗能越来越大,发热越来越高……但跑游戏却始终越来越力不从心。看过 GeForce FX 被 DOOM III 测试版搞得死去活来的成绩后,更坚定了我升级电脑的信心——就让 PIII 733 MHz 继续为人民服务到 2004 年吧!不过这个月也有些好消息,比如下面。

玩 QUAKE III ARENA 的人想必还没有忘记 Razer 这个名字。这家规模不大的鼠标公司在过去几年里几度浮沉,前段日子由于财政和生产方面的问题陷入困境。不过最近有消息说这些家伙们将再次回归,嘿嘿!首先,他们将很快发布 QUAKE III 专用鼠标 BoomSlang 的最新 Win XP 版驱动。然后就是 2003 年的重头戏——最新产品 BoomSlang 2500!目前透露了一些关于新鼠标的消息:仍然是滚球鼠标(寒一个);分辨率提升到 600 DPI;重量比过去有所减轻,而按键敏感度进一步提升;外观更简洁,塑胶制成的主体不再采用半透明设计;鼠标线缆选用更柔韧的高级材质。

BoomSlang 2000 鼠标花了我 900 人民币,2500 呢?再寒一个!

## Chance



## Racer



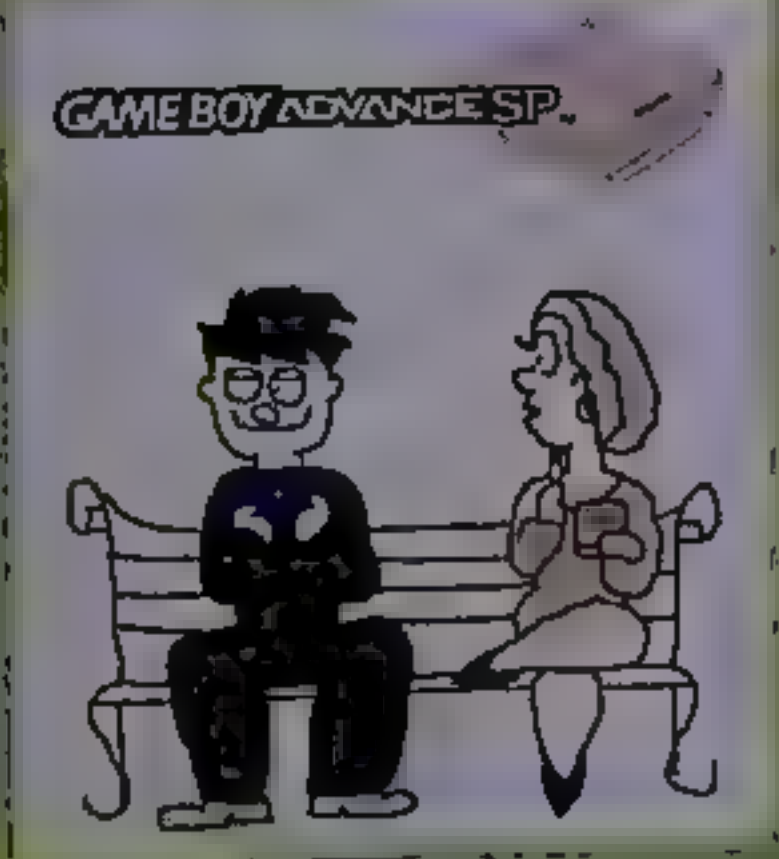
3 月初去了趟上海,没错,去参加暴雪的来华见面会。当然了,最主要的还是为了亲眼看看那位在全球游戏界赫赫有名的 Big 萝卜先生,呵呵,应该是 Bill Roper 啦!不过这家伙确实够块儿,所以我还是觉得比较诙谐一点儿的译名更为贴切,也更符合他游戏人的身份,绝对没有半点不敬的意思。呵呵,希望他能喜欢。

此前曾看到过这位老兄的照片,当时就觉得这会是一个很随和的人,此次见面会正好证实了我的看法。Bill 在整个活动过程中都处在微笑之中,他在镜头前表现得极为配合,甚至有些夸张,每当有玩家、记者与之合影时,他都会充分调动自己脸部的肌肉,作满脸笑容状,真是让人感动不已。要知道,这位老兄头天晚上 11 点才到中国,而且未出机场就卷进了戏剧性的一幕。由于 Bill 一行携带的大批演示器材超重,被怀疑有走私倾向,全部被机场扣押!直到奥美的工作人员赶来救援,问题才得以解决。而当人们听说这个大胖子就是大名鼎鼎的《星际争霸》、《暗黑破坏神》、《魔兽争霸》的主创之一 Bill Roper 的时候,争相请 Bill 签名,原来这里也有很多暴雪的游戏迷!

在我们的镜头里, Bill Roper 这个世界游戏界内顶尖的大牌人物始终笑容可掬,一付天真烂漫的样子,也许这正是游戏人共有的特征吧。希望他能给我们带来更多更好的游戏。

除了暴雪来华,这个月最“轰动”的新闻要属“将军”事件了,一位很有正义感和责任心的记者对这款游戏出现“爆炸天安门”情节的无耻动机给予了无情揭露和批判,不仅成功让这款游戏被拒之于国门之外,更由此引发了新一轮爱国热潮……

## 东东



今年 2 月 14 日,那是属于她的情人节,在等候她的人好多……好多,我知道,自己根本没有机会。所以,我只能独自呆在电脑屏幕前,看着她可爱的照片,默默地,默默地等待着……可是到了今天,我终于忍无可忍了!是的!我还有什么理由还要等待下去?任何东西都不能阻止我得到她的决心!想到这里,我猛然站起身来,大声说:“我去了!我现在就要去找她,谁也不要拦着我!”大家都愕然了,只有月月嘟囔着说:“现在?恐怕不合适吧……要吃亏的……”我轻轻一笑:“我,不在乎。”然后,我把整个惊讶的编辑部都抛在身后。我大步流星,毅然决然。

那扇门,被推开了。哼,那些男人也在那里……他们?他们还和我争么?不能!我冷冷的扫视了人群一眼,带着火一样燃烧着的目光走向她,一边大声说道——

“老板!现在 GBA SP 降到多少钱了?”

呵呵,虽然果如月月所预言,不到半个月,我的 GBA SP 就贬值 10% (js 们真是黑呀……),不过,对于她,我还是相见恨晚。在她的光芒下,GBA 形同一个 BETA 版的半成品。不过,从 GBA SP 中透射出的一个更有价值的信号是:游戏产业第一次有针对性的拓展成年人消费市场。GBA SP 从外形设计到广告宣传,全部都体现出这一点。是的,我相信,游戏不应该仅仅是孩子们的玩具,而应该成为一种真正的艺术,成为全人类的娱乐天堂。

## 游骑兵



对于作为玩家的那部分生活来说,好游戏的出现,不啻为明示生活之意义的重大事件。

自从在《银河飞将 V 世纪的预言》中欣赏到那首片尾曲之后,心绪似乎也一直是那么的骚动不安——从此就不会再有真正的“银河飞将”了吧?无论如何,对于已经习惯了一种游戏体验的玩家来说,割断这种情绪是相当困难的。因此这随后的几年中,竟也有意无意的力图维系与它的某种接触。爱好者网站,在极盛时期出版的系列小说,抑或是难得一见的限量发行版本……收罗这些资讯和古董,除了排遣落寞的时光,缅怀过往的体验与感动之外,应该还有一点儿的坚持,不论是在《银河飞将》电影遭到恶评,还是新作《星际枪骑兵》备受冷落,甚至是数码铁砧公司几度起伏……

《自由枪骑兵》就这么突如其来地出现在我眼前了。也许是隔绝太久之后的冷漠,使得安装运行都未能超越繁杂的事务,而只能被搁置了若干天之后才进行。然而就在这多年之后,我发现那个令人投入的精灵又回来了。这不是图像、音效或其它什么外在的东西所代表的。确切的说,是那种不羁的狂想,用游戏的方式再次复活了。

## 石子



这个月,我在玩搜狐代理运营的第一款网络游戏《骑士》。其实早在去年 10 月,就知道这款游戏了,韩国第一次内测时,有朋友帮我注册了一个 ID,但因为时间的关系,没怎么深入的体会。那时候唯一感叹的是,韩国网游市场的牙头已经直指中国,《骑士》的界面在当时就可以支持简体中文,而且使用多语言平台,不同国籍的玩家也可以在里面交流,说中文也不再是乱码。可见,韩国对中国这片广阔的网络游戏市场是多么的重视。

几天体验之后,发现《骑士》的引擎非常简化的 EQ,职业及任务系统远不如 EQ 庞大,只是画面和视角上改善了很多,而且开放国战,还是从中国人喜欢好男斗狠的个性上下文章,对比目前 EQ 的冷场,《骑士》的火热令人无话可说。是宣传到位?是品牌效应?是特色鲜明?还是中国玩家已经吃惯了泡菜,就认这口了?

个人感觉是,这游戏并非靠自己独特的个性吸引了玩家的目光,反而从广泛上下手,集合了众多玩家比较认可的游戏特性与共性,弄出个大杂烩好让所有的人都可以从中吃出味道。可见韩国游戏制作者的精明,这样的投玩家所好,自然会使得游戏有了更多的人气。但是《骑士》只是照猫画虎,很担心它会因为学样不精而惹来一身的麻烦,没有任务,职业体系不完善,是其最大的隐患。也许时间可以见证一切,真正可以留住玩家的网络游戏才是好游戏,虽然《骑士》不足以使我们改变对韩国网游的看法,但是从中我们也看到了,韩国泡菜的味道在改变……希望这种改变是好的。



距今两百一十年前，正是清高宗乾隆五十八年(公元1793年)。这一年，大英帝国的国使马戈尔尼勋爵带领人数多达700余人的外交使团来到中国。时逢乾隆帝八十三寿辰，有“远国万里来朝”，自然是可喜可贺。不过，这些来“朝贺”的“英夷”们似乎并不满足于乾隆帝丰厚的赏赐，他们提出了一系列关于两国贸易通商的请求，让大清国上上下下都觉得不可思议。

在通商要求遭到严词拒绝后，英国使团更被告知，他们应该象朝鲜、缅甸、安南等其他国家的贡使一样，在完成朝贡之后就立即离开中国。耗费巨资，历时数年，庞大的外交使团无功而返，为这次史无前例的远征抱有莫大希望的英国人一片哗然。对使团的，更多的是对中国的抱怨，充斥着从英王宫廷到伦敦小酒馆的每一个地方。其后，马戈尔尼勋爵的副手乔治·斯当东发表了充满对中国偏见和谎言的《英王陛下遣使觐见中国皇帝纪实》，为了掩饰使命挫败的屈辱，他在为外交使团洗清责任的同时，也让一个古老的国家名誉扫地。于是，马可·波罗带来的那个神奇梦幻之国，伏尔泰(注一)称颂的那个理想道德之国，莱布尼兹(注二)赞扬的那个睿智文明之国，渐渐的从西方的记忆里消失了。

1802年创刊的《爱丁堡评论》(Edinburgh Review)，是19世纪初英国最有影响力的所谓高层次严肃读物，它是这样煞有介事的描述那个“半野蛮的帝国”的：中国人生活“在最卑鄙的暴政之下，生活在怕挨竹板的恐怖之中，他们无法接受精密科学和自然哲学，并对最必不可少的工艺技术一窍不通。他们的社会关系建立在一种愚蠢的形式主义的基础之上”。他们“胆怯、肮脏并残酷”。中国人“不从事体育，缺乏有益的消遣”，所以“没命地赌博”。“几千年以来，中国人像家禽那样叽叽喳喳地叫着，而不会像人那样说话”。结论是——“中国尚未达到社会普遍发展的某个阶段”。

正如中国人民的老朋友，法国政治家阿兰·佩雷菲特先生在他的著作《停滞的帝国——两个世界的撞击》中所说：“马戈尔尼使团在西方与远东的关系中是个转折点。它既是一个终点，又是一个起点。它结束了一个世纪来的外交与商业上的接

近：它在西方人中开始了对中国形象的一个修正阶段。”

## 西方文化里的中国

确切的说，马戈尔尼事件只是西方“修正中国形象”这一运动开始的契机，而并非根本原因。18世纪末19世纪初，急速冲上人类文明领跑地位的西方处于自我认同、自我扩张的状态，需要一个可以否定的对象来证明自己的优越。

因此，在近代史上，中国一直是以一种被扭曲贬低形象出现在西方文化产品中的。在好莱坞电影里，最早出名的中国人形象不是我们熟悉的李小龙，而是獠头鼠目，戴瓜皮帽，留八字胡的傅满洲(注三)——他是20世纪20年代英国作家洛莫尔创作的低俗小说“傅满洲博士”系列里的人物，一个阴险狡诈、无恶不作唐人街黑社会头子。还有《查理·陈探案》系列电影的主角——笨头笨脑，笑料百出，满口中国广东腔英语的华人侦探查理·陈(注四)。在本世纪二、三十年代，这两个人几乎就成了西方大众眼里，中国和中国人的标准模板。

20世纪中叶，随着中国国力的增强，国际地位的提高，西方文化产品里中性的，甚至是正面的中国形象开始多了起来。在早期科幻电影《日本沉没》里，中国被描写成在大灾难中向日本人民无偿施以援手的重要国家。但在，冷战的阴霾下，夹杂着意识形态分歧和民族对立的另一种“反华”倾向又在西方文化产品显现出来，将中国的形象再度扭曲。甚至连黑泽明这样的电影巨匠也炮制出《德尔苏·乌扎拉》(注五)之类的“超级文化巨片”来凑了一次热闹。

到上个世纪后期，中国进入改革开放以后，对外文化交流日益密切，中国在西方文化产品里的形象进一步向良性发展，越来越多的文学、电影、电视、戏剧等等对中国进行客观正面的描写。80年代末90年代初，苏联东欧阵营解体，冷战时代结束。于是，西方一些死抱着铁幕思维不放的实力急于寻找一个“假想敌”，日益强盛的中国无疑是他们最好的目标。在这种思想影响下，类似于《红色角落》(Red Corner)、《西藏七年》(Seven Years In Tibet)等反华电影，以及《中国攻击》(Dragon Strike)等反华小说纷纷出笼，像一个个不协调的音

符，硬插进全球和平发展的主旋律中。

到了20世纪末21世纪初，一种全新的文化产品正在逐渐显现它强大的生命力和广泛的影响力。根据2002年的统计数字，游戏产业的产值不仅仅在美国和日本，在世界范围内都已经全面超过号称“娱乐业霸主”的电影产业。它对于整个文化产业的影响，其效应不下于19世纪末电影的出现和20世纪电视的普及。目前，全球大部分游戏产品来自于西方国家(包括日本)，因此，对这种全新文化产品里中国的形象做一个全面了解，极为必要。

## 了解游戏中的中国

以中国为主题，或者是部分内容涉及到中国的游戏，一般分为以下三种情况：

第一种，游戏里关于中国的表现内容是良性的。游戏从褒义或者中立观点出发的，比较真实客观的反映了中国的历史或者现状。

虽然日本光荣公司曾经炮制出恶名远扬的“提督之决断”系列，但是在它的另一个著名历史模拟游戏系列——“大航海时代”中，却对中国有比较正面客观的描写。游戏再现了中国从十六到十八世纪的几个重要对外贸易港口：泉州、杭州和澳门，在《大航海时代IV》里，甚至还有一个来自中国的角色李华梅。总的来说，这个女性角色的塑造是相当成功的，中国古代的城市的风土人情也符合历史风貌。唯一遗憾的是，《大航海时代IV》错把中国明朝官吏画成了清朝皇帝模样，算是一点小毛病吧。

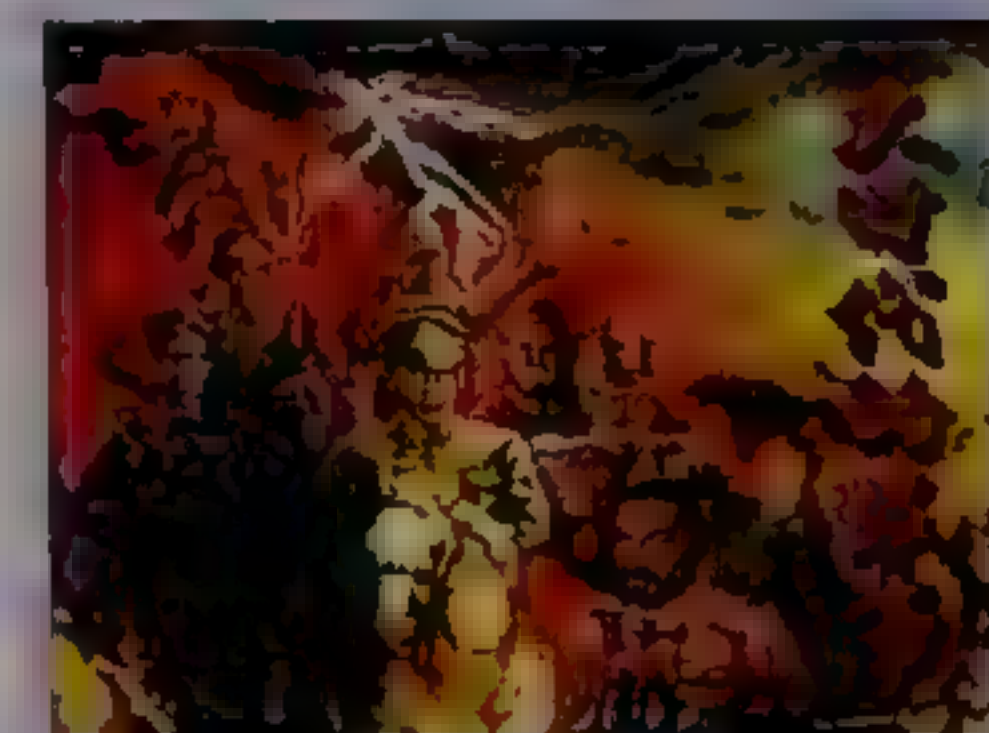
《皇帝：中国的崛起》(Emperor:The Rise of Middle Kingdom)是美国Sierra公司“古文明系列”游戏中的最新作，在演绎了罗马、希腊和埃及的光辉历史后，中国也被他们搬上了游戏舞台。虽然游戏里古代中国的样子和我们熟悉的中国历史不尽相同，但是整体形象是文明和繁荣的。有趣的是，游戏让一位汉满装束结合的人物担任中国皇帝的形象代表，想来也是对中国历史不够了解所致。

第二种，游戏里关于中国的表现内容是准良性的。制作者的出发点虽然是正常的，但因缺乏必要的知识和资料，而对中国



“大航海时代”是日本光荣公司的著名历史模拟游戏系列，其中出现了中国人物和城市。譬如这位美丽勇敢的李华梅小姐，大家都喜欢用她来开始游戏吧……

不过，那位明朝的官吏居然穿着清朝皇帝的服饰，真是……



90年代初汉堂公司推出的战争游戏，较为客观地将军阀割据及抗战时期的态势反映在游戏中，即便是在玩家战前与战败的处理上，也以一幅长城内外军民抗战及日军肆虐的油画，配以悲壮悠扬的“长城谣”乐曲，来激励和警示玩者绝不能亡国。但对于在抗战中发挥了重要作用的革命根据地的军民，在游戏里却只有一支八路军登场。这可以说是制作者的政治历史观的局限了。

这几幅中国的场景来自于著名的格斗游戏“街头霸王”系列。凡是中国玩家看了大概都会哑然失笑吧，但外国玩家可能认真的以为这便是当代中国的样子，看来CAPCOM应该检讨一下，这样的街景也对不住可爱的春丽姑娘呀。



游戏中的中国



的描述发生偏差,或者是因为没有考虑到文化的差异,导致中国公众无法接受

例如“街头霸王”(Street Fighter)系列。从《街头霸王II》开始,著名的中国女性角色——春丽登场,她是一位正义阵营的人物。不过,在90年代发售的“街头霸王”系列里,中国部分居然采用的是五、六十年代的街景,大大落后于当代的中国发展状况。那样的场景在当代中国是否存在?客观的说,在少数地方可能存在,但那

## 批评与游戏论

泛游戏论多见于游戏玩家群体。其基本观点是:游戏的世界是虚构的,只是娱乐手段而已,不用太较真,既然其它国家可以被“游戏”,中国也不该例外。在对待《命令与征服:将军》“炸毁天安门”的问题上,不少玩家说:好莱坞不就经常把白宫炸得稀里哗啦吗?为什么咱们中国就玩不起呢?更有甚者,个别人还指责起中国人“思想老土,不够开化”来了。

我们认为,这是一个文化和道德差异的问题,不能简单的用一句“玩得起”,或者“思想开化”来判断。在文明的长河中,每个国家都因其独特的历史变迁、文化发展和民族习惯等多种因素,建立起一套有特色的文化、思想和道德体系。各国各民族之间的这种差异,有时候是非常大的。我们知道,在古代,中国传统道德观中最推崇“孝道”,所谓“父母在,不远游”,这在中国是一种“孝”;而在欧洲,孩子一到18岁就要离开父母而独立,自己出去闯天下,这在西方又是另一种“孝”。不能简单的说西方的这种道德就不是“道德”了,或者中国人的孝道是“假孝道”。所以,同一种现象,在西方社会可以理解,但在东方,在中国社会里就可能难以接受,这是很自然的,没有孰优孰劣,先进或者落后的差别。

美国人认为,在游戏或者电影里,炸毁白宫很正常,这是他们的思维模式,我们应该理解;而中国人对祖国的象征性建筑在游戏中被炸毁不能接受,这是我们的思维习惯,也必须理解。两种思维模式可以共存,但应彼此尊重。因此,美国公司在其制作的游戏里摧毁白宫,我们无权异议,而他们将自己的思维方法加诸于中国的事物上,最起码就是一种无礼和侮辱的行为,已经完全超出了纯游戏的范畴。

不是中国的代表,正如人们会用自由女神而不是纽约地铁来象征美国一样。

相对于“街头霸王”对于中国的常识性无知,《钢铁之心》(Heart of Iron)所犯的错误就更严重一点了。这款游戏式描写第二次世界大战的策略游戏,以“资料翔实”、“考证严谨”而闻名。按照史实,中国被列入反法西斯的同盟国阵营,在太平洋战场与美国对日协同作战。但是,所有中国军队、中国将领的各项指数都低得惊人,中国方面在对日战争中的重要作用被大大弱化。所以,虽然游戏制作者的主观愿望是真实的反映历史,但是它最终也只反映了从单一的西方角度看过去的所谓“历史”。

在著名的“文明”系列最新作《文明III》里,中国是以中性的形象出现的,但游戏在具体处理上,没有顾及到东西方文化上的差异。该系列里各国的杰出历史人物,恺撒、林肯、甘地、贞德……都设定为漫画式的造型,而中国伟人毛泽东自然也不例外。在西方,拿历史或者政治人物开玩笑司空见惯。但是在中国,《文明III》的发售却遇到很大的阻力。有人把这个问题归结为中国人“不够开放”,甚至与政治扯到一起,其实是非常荒谬的。因为在整个东方,尊重故人和老人都是千年传承道德传统,中国公众觉得把自己尊敬的开国领袖弄得过于卡通而无法接受,产生抵触情绪,是很自然的事情。

第三种,游戏里中国的形象被严重丑化、贬低和扭曲,某些游戏还以中国作为反面的假想敌人,将恶劣的政治倾向强加于文化娱乐产品。

例如最近造成轰动影响的《命令与征服:将军》,就是一个典型。制作者对涉及到中国的部分大肆丑化和歪曲。中国的政治中心,全世界最宏伟的广场——天安门广场——成了一个周围遍布破旧小楼,中间一座茶楼状建筑的不伦不类的地方。中国军人还穿着老款的65式军服,而且士兵的名称居然是“红卫兵”(Red Guard)。尤其荒唐的是,中国军队被描写成一支由核武器武装到牙齿的军队。除了核弹以外,甚至拥有所谓“核动力坦克”,它在被摧毁会造成大规模的核污染。而美军的后

武器“很环保”的被设定成一个叫“粒子大炮”的科幻玩意。众所周知,中国从拥有核武器的第一天起就郑重声明,在任何时候、任何情况下都不首先使用核武器。倒是美国及其一些盟国,在海湾战争之后遗留下一一种所谓“海湾战争综合症”的“怪病”,多年来一直在荼毒当地国家的居民,甚至他们自己的士兵。如果《命令与征服:将军》的制作者们不知道这一点,他们至少该记得,实战中扔下第一颗原子弹的,是一架美国轰炸机。

几年前的《人民元帅》(People's General)由战争策略游戏的名家——美国SSI公司出品。此次这部游戏以假想的第三次世界大战为舞台,将美国及其盟国扮演的联合国军设定为维护世界和平的“正义”一方,而中国则是出于历史上的积怨,对周边国家和地区“大打出手”,最后还在朝鲜半岛和朝鲜一起,与美国和韩国对五十多年前的那场战争做了一次“了断”。台湾地区的软件商将其引进发行并命名为《解放军之怒》,同时开放了其中隐藏的台海战役作为宣传卖点。可以说,这款游戏不啻为隐藏在“游戏娱乐”轻松题目下的一本见不得人的,写着“中国威胁论”标题的政治宣传册。

无独有偶,美国RedStorm公司的游戏《21军团》(Force 21)也“预言”了中美之间的战争。在该游戏的一版广告上,五星红旗和星条旗分列两旁,中国国旗上写“枪杆子里面出政权——毛泽东”,而美国国旗上则写着“没有什么比好好打一仗更让我感兴趣的了——罗斯福”。中部则是大字号的广告语“有时,你必须将它踢出联合国”。或许,某个以炮制阴谋为己任的反华政客小团体,要比游戏企业更适合RedStorm公司的先生们。让他们去制造娱乐产品,简直是浪费了其天才的政治想象力和鼓动力。

对于以上三种涉及中国的游戏,我们要严格区分划定其范畴,不轻易放过一款恶性游戏,也不对一款良性游戏乱定罪名。在这其中,比较难以区分的是第二种和第三种,因为它们在描写中国的时候,都出现了不符合实际的现象,那么,它们之间的根本差别在那里呢?主要有以下两个方面:

一、后者本身有丑化中国的故意,而前者的制作者主观上对中国是持善意或者中性的态度;

二、后者对中国的污蔑和歪曲来自毫无依据的凭空捏造,是根本性的、全面的、不可修正的。而前者的失误和偏差来源于对事实的片面看法或者误解,是非根本性的、局部的、可以修正的。

如果说这样总结有点抽象,那么还可以举一个例子,例如刚才提到过的《文明III》和《命令与征服:将军》做比较。也许有人会说,《文明III》把毛主席画成那个样子,不是蓄意丑化中国是什么?要知道,“丑化”这个单词并不如字面意义那么简单。孔子说:“己所不欲,勿施于人。”《文明III》的制作者把所有西方杰出历史人物都漫画化了,然后想当然的也把中国伟人毛泽东漫画化,是一种“己之所欲,亦施于人”的行为。可以说是对中国传统文化和公众心理的一种不了解,并没有主观“丑化”中国的故意。而相反的,在《命令与征服:将军》里,美军大大小小的武器连个“核”字边也没沾上,却把中国军队设定为一支经常制造污染的“核军队”,便是所谓的“己所不欲,要施于人”,仅从这里就可以看出,游戏设计者丑化贬低中国,有其主观的故意。这样,就把二者区别开来了。

## 正确的态度:批判接受区别对待

对于上面的三种涉及中国的游戏,我们应该如何用不同的方式加以对待呢?首先,对于前两类游戏,尤其是第二类含有准良性内容的,我们应该采用去其糟粕,取其精华的批判态度加以接受。因为它们在经过修正之后,绝大部分内容还是属于积极的范畴。在具体操作上,以下两个例子可以作为参考:

第一个是关于《文明II》的,曾经有某家新闻媒体将其列为“反动游戏”,理由是其中“以1996年解放军在台湾海峡的军事演习为背景。结局却是中华文明被彻底消灭。”很显然,作出这一报道的记者并不了解,原版的《文明II》中是没有这种剧本的,所谓“解放军攻台”的剧本来自于台湾一些别有用心改编者之手,只是因为流入内地的盗版版本来自于台湾,所以才出现了这一情况。而报道者没有仔细分析,就错误的将《文明II》划为“反动游戏”。事实上,

《文明II》已经在2001年通过中国新闻出版署的审批,由北京腾图电子出版社出版发行

第二个例子同样与“文明”系列有关,我们刚才提到,在《文明III》里,有将杰出历史人物卡通化的不妥设定。考虑到该游戏绝大部分内容还是有价值的,因此国内游戏代理商天人互动公司对人物的姓名、形象作了适当调整,使其更符合中国文化特点,容易被中国公众认同。这样,这款游戏被称为“人类文明史百科全书”的优秀游戏,终于在中国合法销售。

以上两个例子充分说明了,对于有正反两方面的一件事情,采取辩证唯物主义的方法去分析研究,然后批判接受的严谨态度,要比那种盲人摸象,只见一点便急于肯定或否定的急躁作风,更有助于我们了解发现事物的本质,并最大程度的利用其中积极的部分。

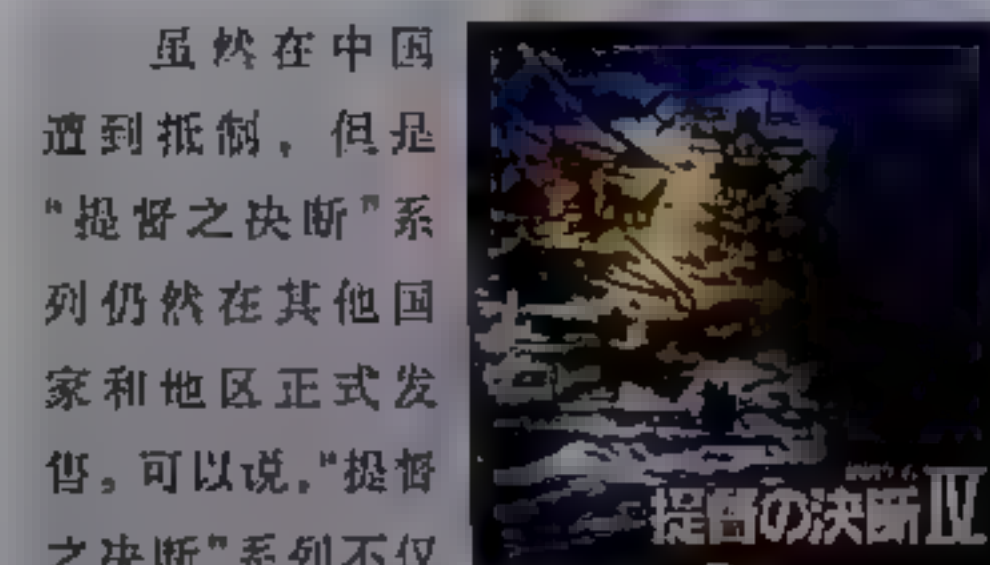
其次,而对于第三类游戏,则应该坚决抵制,严厉查处。在这个问题上,没有任何讨价还价的余地。以最近的《命令与征服:将军》事件为例,在《北京娱乐信报》对该游戏做了揭露性报道后,在玩家当中仍然有很大一部分人对此表示异议和不理解,认为“游戏是反恐的,不是反华的”云云。其实,从我们前面的分析就可以看出,无论该游戏是否把中国列为敌对方,它主观上都是先有歪曲事实的故意,客观上已经构成了对中国形象的丑化和诋毁,本质上已经属于恶性游戏的范畴。所以,国家新闻出版署迅速作出反应,确认该游戏中确实存在有损中国形象、渲染恐怖的内容。这一认定,正了视听,是非常及时和必要的。

## 媒体的责任:正确和准确的报道

众所周知,目前,在对待带有反华、辱华内容游戏的问题上,大众媒体和专业媒体走向了两个极端:一个是夸大特报,一个是讳莫如深。呈现如此完全相反的态度,这其中都有不正常的倾向。首先来看看大众媒体:



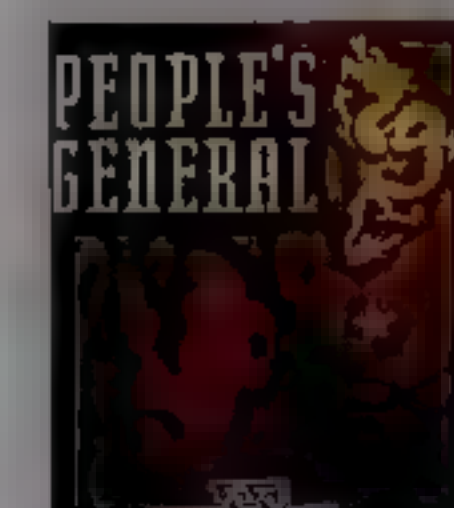
全景式描述二战的SLG《钢铁之心》以“考据翔实”而闻名。不过可惜的是开发者们可能只参照过西方的历史典籍,所以对于太平洋战场,尤其是中国战场的描述不尽准确,中国方面在对日作战中的作用被淡化了。



虽然在中国遭到抵制,但是“提督之决断”系列仍然在其他国家和地区正式发售。可以说,“提督之决断”系列不仅反华游戏,更是“大日本帝国”的遗老遗少们在游戏这块美丽的国土里为军国主义插上的一块肮脏的招魂幡



世嘉的大师级人物铃木裕在其“沙木”系列中,体现了深厚的中国情结。《沙木II》中展现了中国南方地区的乡土人情,创作态度严谨,较为接近真实。但是游戏的某个赌场场景中,有一个身穿类似中国旧式绿色军装的赌徒,为此曾引发“重庆市民抗议事件”。



People's General  
Force 21  
C&C: General



三部严重扭曲中国形象的游戏,甚至在封面上中国军人,也全不是我们所熟知的形象,而内容则更是荒唐。





我们认为,大众媒体对“问题游戏”公之于众,是完全必要的。因为游戏的问题不仅仅是玩家的事,作为一种文化产品,它的内容究竟是什么,有害无害,也是全社会公众有权、也应当了解的。但是,某些媒体在报道这些“问题游戏”的时候,也出现了一些不求实、不客观、迎合公众观点,追求炒作效果,违反新闻真实性的现象。典型如下:

## 事件:游戏中的中国

■1996年6月26日,《北京青年报》以《不良文化,遏抵津门》为题报道了天津光荣软件有限公司四名青年员工抵制《提督之决断》制作的经过,引起社会强烈反响,这也是中国公众舆论第一次如此广泛的关注游戏中的政治不良因素。

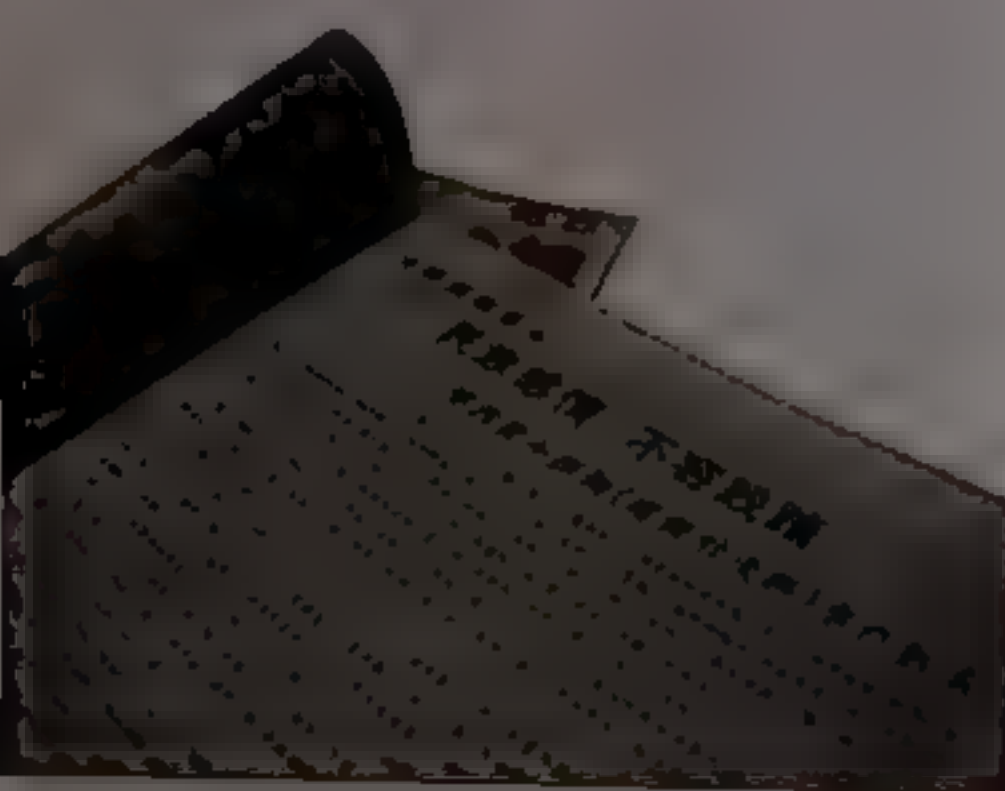
■1999年6月6日,《北京青年报》赵海涛读者向该报反映,在名为《三角洲特种部队》的正版游戏中发现“中国空军竟然也成了必须攻击的敌人”。理由是其中一架敌方直升飞机上有与中国空军军徽类似的标志。

■1999年10月8日,《北京青年报》对盗版市场上出现反华游戏《解放军之怒》这一事件进行了报道。

■2002年2月27日,重庆数十名市民今天透过此间媒体发表一封抗议书,倡议中国游戏玩家抵制日本世嘉公司的游戏产品。因为在该公司游戏产品《莎木II》的某个赌场场景中,有一个身穿类似中国旧式绿军装的赌徒。

■2002年6月11日,千龙新闻网报道有中国球迷发现在美国艺电出品的足球游戏《FIFA2002》里,中国球迷的助威声中混杂着“京骂”的声音。

■2003年2月24日,《北京娱乐信报》以《美国电脑游戏太荒唐,虚构天安门被炸成焦土》为题,对近期盗版市场上出现的反华游戏《命令与征服:将军》进行了报道,引起有关方面高度重视。



第一,混淆“问题游戏”和整个游戏产业的关系,混淆合法游戏出版业与地下盗版市场的差别。每次有“问题游戏”被揭露,整个游戏产业都得陪绑。因为中国游戏产业本身的虚弱性,以及中国公众对游戏产业的偏见,导致了舆论火力更倾向于集中于产业本身而不是个别产品。以至于有些时候,“问题游戏”本身反倒成了向游戏业开火的引子和契机,本末倒置。

第二,捕风捉影,无中生有,无限上纲上线,常常陷入钻牛角尖的可笑境地。譬如把飞机上的军徽放大若干倍,并请专家鉴定是否有“八一”字样(《三角洲特种部队》事件),乃至从《暗黑破坏神II》的怪兽嘴里听出汉语来。

第三,报忧不报喜。只对“问题游戏”这个阴暗面感兴趣,而对大量合法的、积极的游戏产品只字不提。给不了解游戏文化的公众造成“凡游戏必有问题”的误解。

而作为游戏专业媒体,针对的读者也是游戏产品的直接消费者,游戏文化的直接受众,在涉及大是大非的问题上,更应该利用自己的专业优势,承担起影响、引导玩家的责任,而不是“只谈技术,不谈思想”,看见问题就两眼一闭,不见其烦。事实上,很多时候这样的“问题游戏”都是由大众媒体揭露出来的,作为专业媒体,我们长期以来没有起到应有的舆论监督作用。另一方面,大众媒体受到专业分工的限制,有时候不能很好的辨别游戏中的问题,肤浅的报道和分析,反而容易让人更糊涂。这就需要游戏专业媒体站出来进一步分析研究,指出问题的本质。我们也举一个例子来说明其必要性:

臭名昭著的“提督之决断”系列,由于“天津光荣事件”,它已经几乎成了“问题游戏”的代表作了。可是大家在指责它的时候,是否想到过,它的问题究竟出在什么地方?举两条大众媒体常用的批评口径:

第一,美化日本战犯。东条英机、山本五十六之流在“提督之决断”里被美化了吗?游戏中那张邮票大小的头像难道会比美日合拍的电影《虎!虎!虎!》里的山本

## 法规:不能游戏的条款

### 出版管理条例第二十六条

任何出版物不得含有下列内容:

- (一)反对宪法确定的基本原则的;
- (二)危害国家统一、主权和领土完整的;
- (三)泄露国家秘密、危害国家安全或者损害国家荣誉和利益的;
- (四)煽动民族仇恨、民族歧视,破坏民族团结,或者侵害民族风俗、习惯的;
- (五)宣扬邪教、迷信的;
- (六)扰乱社会秩序,破坏社会稳定的;
- (七)宣扬淫秽、赌博、暴力或者教唆犯罪的;
- (八)侮辱或者诽谤他人,侵害他人合法权益的;
- (九)危害社会公德或者民族优秀传统文化的;
- (十)有法律、行政法规和国家规定禁止的其他内容的。

五十六更“英勇神武”?当然不会。确切的说,这些战犯们都登场了,但是没有被美化,当然也没有被丑化,只能说关于他们的资料都很真实。

第二,游戏里能明显看到日军攻陷中国各大城市的情节,胜利的日军在飘扬的太阳旗下举枪欢呼。这种情形我相信大家都不是第一次在“提督之决断”里见到,在反映抗日战争题材的记录影片里,日本侵略军的这种丑恶表演已经多次的进行。而且日军占领许多中国城市,也是曾经发生的历史事实。

难道“提督之决断”之罪仅在于此?!如果仅从这样表象分析,反而会让玩家不解:为什么书籍、电影、电视里都有山本五十六和日本占领中国城市的描写,游戏就不可以呢?还有,不是也可以选美军打日军嘛,无所谓呀。显然,用简单方式来解释“提督之决断”内在的问题,是远远不够的。我们认为,“提督之决断”的最狡猾之处,在于它用“无立场”屏蔽了“有立场”,用“真实”掩盖了“不真实”。

我们在读一本历史读物,看一部历史电影的时候,很容易感受到制作者的爱憎好恶。要知道,即使是最严肃的历史典籍,

作者也在表明他的立场。因此,除了那些为法西斯招魂的“伪历史”外,所有严谨的二战历史题材的书籍、电影和电视等等,都有支持正义,反对非正义的立场。而“提督之决断”看起来似乎是“没有立场”的,几乎是“忠实完整”的重现太平洋战争。但是我们知道,第二次世界大战是一次反法西斯同盟与法西斯国家之间的一场正义对非正义的战争,“提督之决断”打着“历史真实”的旗号,避开正义与非正义不谈,把法西斯轴心国与反法西斯同盟国双方设定为平等的战争双方。隐藏在这种“历史真实”设定之下的历史逻辑就是:“那只是一场战争,日本战败了,仅此而已”。而不是“一个野心勃勃的帝国想统治其他国家和民族,但是它被大家合力击败了”。这种“没有立场”掩盖下的立场,就是为侵略战争开脱的立场。这种“完全真实”背后的不真实,就是抹煞一场正邪之战中正邪差别的弥天大谎。这才是“提督之决断”的本质所在。

## 未来游戏中的中国

电子娱乐作为产业界和现代生活不可或缺的重要内容,在社会发展的大潮中时时显露着头角。而随着综合国力的增强,国际影响力的提高,中国也越来越多的成为世界关注的焦点。最近关于《命令与征服:将军》的媒体微文,以及相关政府管理部门的处理意见,除了清楚地表明了政府、社会和玩家对待此类游戏的态度之外,也受到若干海外媒体的追踪报道。

从另一个角度来看,电子娱乐软件作为影响年轻一代最重要的媒介,它的开发中心在欧美、日本。当我们发出愤怒的声音,将那些扭曲中国形象的游戏软件拒之

国门之外时,它们仍会继续在世界其它地方散布并宣扬着它们的“谎言”。我们就没有什么更积极的对策了吗?这是值得中国的游戏产业和全社会深思的问题。

平心而论,这种从专业角度出发,对“问题游戏”的及时发现和深入分析,我们过去做得很少,这就算是一种失职了。我们组织这篇《游戏中的中国》专题,用意也正是希望正视这种责任。在此,我们感谢所有关心中国游戏业发展的大众媒体,也希望专业游戏媒体的同行们携起手来,为年轻的中国游戏业多做一些有益的工作。■

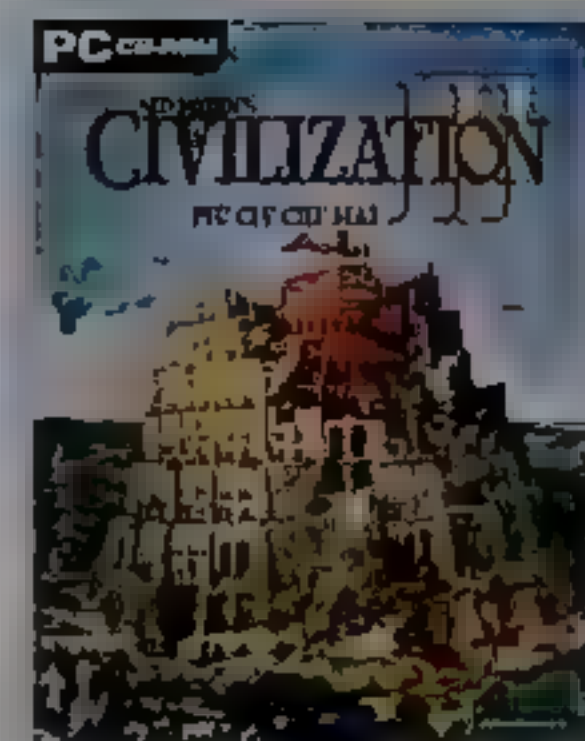
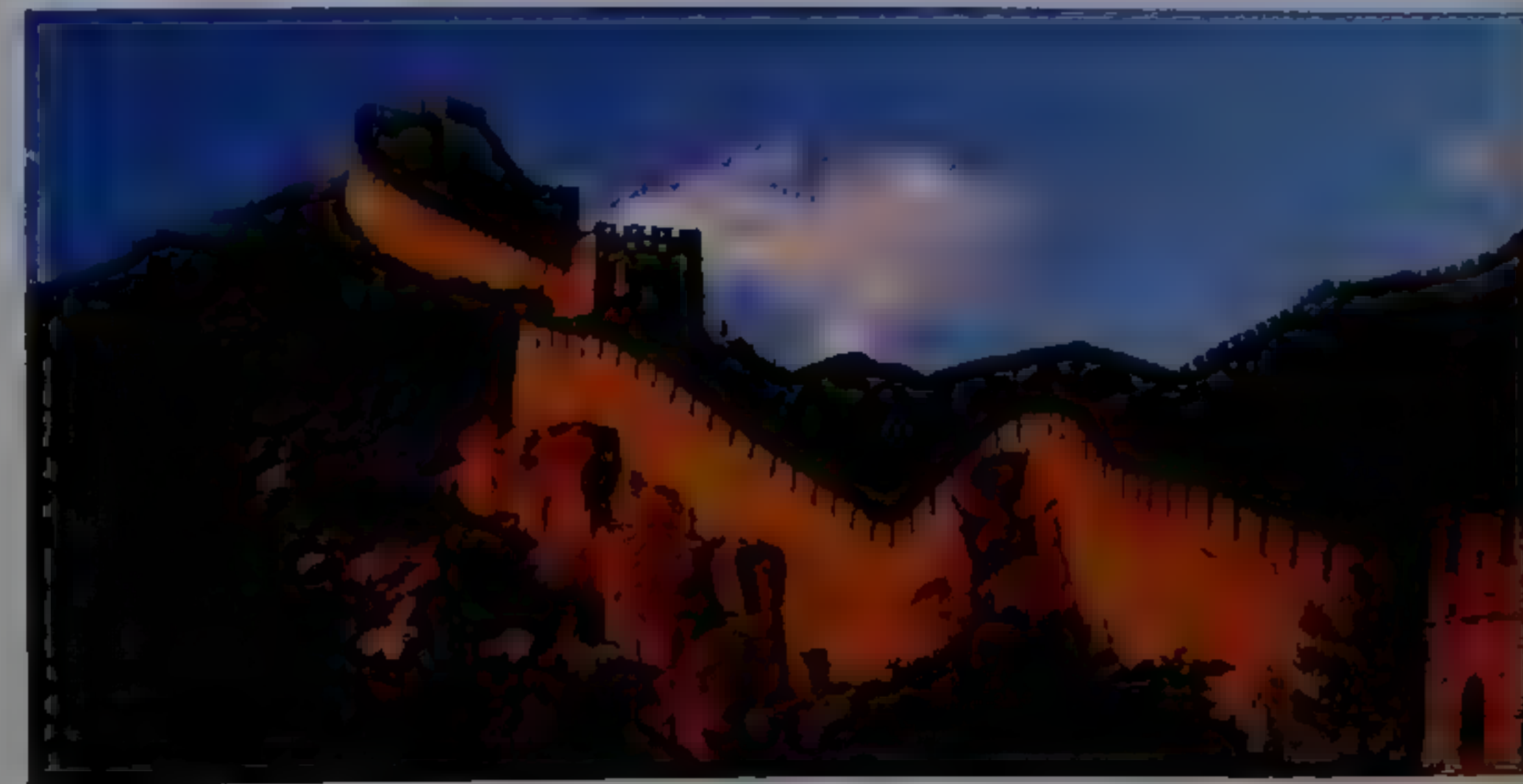
法一 作为法国启蒙思想家的伏尔泰,曾极力推崇中国的文明,他在自己《路易十四时代》中说“它(中国)在伦理道德和治国理政方面,堪称首屈一指”。

法二 莱布尼兹(Gottfried Wilhelm Leibniz, 1646-1716),德国著名的数学家和哲学家,微分计算机之父。第一个发现中国的八卦是世界上最早的二进制记数法的西方学者。他对中国文明一直非常向往和崇尚,曾经把自己研制的微分机赠送给康熙帝,以表达他对中国的敬意。

法三 傅满洲(Fu Manchu),20世纪20年代英国通俗小说作家萨克斯·罗默创作的短篇小说“傅满洲博士”系列里的人物,一个阴险狡诈、无恶不作、唐人街黑社会头子。从1929年的《傅满洲的野心》开始,该系列小说多次被改编成电影,影响甚大。傅满洲在西方也较成为了“黄祸”的代名词。

法四 查理·陈(Charlie Chan),20世纪20年代起,美国好莱坞拍摄的系列电影“查理·陈探案故事”的主角,虽然作为正面人物出场,但是却被演绎成一个喜欢斗殴、对马嘴的乱引用中国格言,行为怪诞愚蠢,满口中国口音英语的丑角。

法五《德尔苏·乌扎拉》,苏日合拍电影,黑泽明导演。故事改编自白俄军官阿·谢·谢尔盖耶夫在乌兹别克斯坦探险的两本游记。主人公是作者的向导——赫哲族人德尔苏·乌扎拉。影片刻意塑造他死于残忍汉人之手的气氛。



席德梅尔的“文明”系列游戏被誉为“人类文明史”的百科全书,在全球玩家中享有很高的知名度。不过《文明III》里把各国杰出历史人物都卡通化,这个创意可不敢恭维。所以,该游戏在中国发售时,代理公司修改了其中不符合中国法规和传统文化的部分。



Sierra公司的“古文明系列”这回轮到中国。且玩家可以用自己的手亲自来建筑繁荣文明的古代中国都市。不知道大家注意到没有,这张古代中国的地图里已经包括了台湾岛。唯一遗憾的是那位中国皇帝的代表怎么成了个满口合璧的样子,看来这位制作者对中国的了解还远远不够。

## 思路:游戏中的“公共关系”

在每一部关于警察的香港电视剧集的字幕中,都会看到“警察公共关系科”的字眼,显示着相关的政府部门都在参与着对相关警务形象的顾问和指导工作。这个提示使我们想到,政府部门或社会行业团体也可以筹备组织一个常设机构,对世界范围内关于中国的电子娱乐产品的研发领域提供专门的咨询、顾问和指导服务,使游戏开发者可以获得所需的政策法规与大量更为翔实的历史人文资料。如此一来,除了令游戏软件中的图文更为丰富准确,更可确保其产品顺利的进入十亿人口的广阔市场。相信这也是每一部娱乐软件产品的开发者更愿意看到的。



我在太空中的生意

# 自由枪骑兵 II

在长达四年多的研发之后，《自由枪骑兵》长途跋涉飞越了游戏世界中最令人兴奋的宇宙之一，让我们体验一下令人肾上腺素急剧升高的战斗，错综复杂的阴谋以及无边的银河星际吧！



要点	专题目录
◆ 3 个任务	深度测试 26
◆ 48 个星系	技术测试 28
◆ 150 个星球	操控 29
◆ 30 种舰船	典型任务 30
◆ 2 000 名 NPC	实力关系 32

红色的星际帝国在我们面前延展着。从我们的重型运输船旁掠过的遗迹，显示着它在爆炸前曾是艘星际战舰。渐渐的，前方剑桥行星背后的白矮星的光芒挤了出来，无线电打破了沉寂：“自由枪骑兵 A1-1，立即抛出所有货物，否则你将悔清肠子！”监视器上显示那是 4 艘异族（Xenos）盗匪回伏在我们的飞船四周。随即开始攻击我们：我们的飞船在出厂时就带着武装，谢天谢地那些旋转炮塔甚至可以向尾部射击。三分钟后，异族盗匪已经不必在意了，这里又成了我们的航运空间。欢迎来到未来，也欢迎进入《自由枪骑兵》：由“数码铁砧”（Digital Anvil 公司）所打造的如此激动人心的太空游戏，历经四年之久的研发终于上市了。

## 更少意味着更多

早在 1998 年，当“银河飞将”的创造者克里斯·罗伯茨（Chris Roberts）投身《星际迷航》系列派生的同名电影的拍摄时，就为《自由枪骑兵》勾画了最初的架构。凭着全新的操控与全球永久在线联机的特性，不断地续写着由惊人的图像所描述的史诗。由于微软对数码铁砧施加的压力，罗伯茨离开了他所制定的研发项目，转而由身处美国的设



战斗是动作式的，持续地飞行中你不断的开炮、发射火箭、躲避陨石，耳畔则是不断的爆炸轰鸣。（1024x768）

计师约克·诺尔曼（编注：相关情况请参见家游 3 月号相关文章）接手。除了延续罗伯茨诸如自动驾驶太空船这样的理念之外，游戏的很多方面也被重新裁剪。过剩的压缩包就让它放在船舱中吧，其它的造就了我们眼前的《自由枪骑兵》。凭着壮丽的图景、合理的操控、延展的剧情与可行的多人联机模式，令玩家们不禁感叹，是谁班门弄斧，

却又使其不失为一部宏大的太空模拟巨作？！

## 大时代的小故事

那是几千年后的未来，同盟国在与联合国的内战中落败，大量的移民船逃向太空。在天狼星区，逃亡者在新的星系中定居下来，那里的命名依然保留着幸存者的传统：自由星域代表着美国，那里的星系包括纽约和加利福尼亚。布莱冬尼亚帝国类似殖民时代的英格兰，莱茵大陆则是俾斯麦时期的德意志帝国。连日本也有象征性的代表，库萨瑞显然是这个太阳旗的国家。

在这样一个臆想的世界里，游戏的主角特·爱迪生（Trent Edison）从一次对其生活的空间站袭击中逃脱出来。如今他面临着困境——一个飞行员没有太空船，就像一个 PC 玩家没有 GameStar 杂志。所以特步入附近的一家酒吧，开始与潜在的客户接洽了。

《自由枪骑兵》允许你在任何时候都能随意选择关键任务

或是充当货运船长。只有最初的 13 个情节繁多的剧情任务是需要你尽力完成的，只有这样你才能拥有一艘飞船。随后我们在酒吧中点了一位迷人的代理人琼（June，这是一个被类似太空 FBI 的 LSF 所监视的人）。这一段剧情通常被用作优雅的教程，拥有我们的 CD 版或 DVD 版出版品的读者，将可以通过可执行的《自由枪骑兵》试玩版来执行这一任务。随后琼离开了一段时间，程序以这种方式提醒你，这显然是多了解一下这个宇宙的时机。假如你已升到第 2 级，则会推动下一个剧情任务的上演。至于升级，你必须达到特定的数值，这个数值是基于你所拥有的金钱数量计算出来的。不论你是否继续，情节都会立即发生，然后又该你继续奋斗的时间。

## 对准一切的枪手

《自由枪骑兵》的操控非常简单，却是太空游戏的创新之举：在行星上，你通过屏幕顶端五个图标来通向飞船舷梯、酒吧、货物仓库、武器店或飞船商



炸毁空间站或战列舰的场面就仿佛是在屏幕上上演电影魔术。





这艘太空船在剧情任务中扮演着关键角色。

的所在地。通过快捷键,你还可以直接显示自身的状态、飞船的装载状况或星系图表。在导航卡中,你可以轻松地指定航向,哪怕是宇宙星系中最遥远的区

域——程序总是会计算出最佳捷径。在太空中快捷键及(或)图标也对你有帮助——借此可以指定路标点,飞向选定的空间站,或是与其它飞船组成

编队共同飞行。标准设定中你可以使用[W]、[S]、[A]、[D]这几个键来控制飞船——这只代表“可以”,因为用这种方式控制太空船实在是一种折磨!航

还可以通过鼠标滚轮或按键来调节,十字准星指出了飞行目标。左键按下移动鼠标——你就可以飞向十字准星指出的方向。右键用于开火射向十字准星的位置。这些功能设定既特别又直观。其它功能还包括通过键盘按键执行扫描货舱、发射火箭或突然打开后燃器等操作。飞行摇杆是不被支持的,不过真实飞行的感觉依然:在一场发生在陨石带与大量敌人的周旋中,你将感到自己仿佛成了汉恩·索罗(Han Solo, 编注:哈里森·福特在“星球大战”系列影片中所扮演的那位驾驶千年隼号的走私船长,在《帝国反击战》那一集中有精彩的飞行表演)。

### 自由的游历

现在我们终于接下了第一个任务,拥有强劲火力的飞船已经停在那儿。随着级别的提升,你会藉由无线电很快地与你联系。《自由枪骑兵》讲述着围绕像特这样的飞行员以及琼周围,那些预兆变为灾难的故事——老朋友毫无线索地失踪,神秘的奇怪

### 他们就这样驱驾自由枪骑兵



- ① 武器选择单显示着安装和激活的状态,能量电池及维修机器人的数量也写在这里。
- ② 武器能量(黄色),防护盾(蓝色)及船体(红色)指示。
- ③ 在目标状态选择中,你可以对舰船进行识别或选择锁定。
- ④ 十字准星显示着距离,状态(红色表示锁定,目标名称也将帮助决定是否对其开火)。
- ⑤ 在通讯显示器中,你可以知道是否有事情在与你通话。
- ⑥ 这里显示了任务状态,导航卡,物品栏及常规信息。
- ⑦ 通过鼠标或键盘的手动控制,飞向指定的方位,靠泊或编队飞行。

声音成为警告,先前的盟友变为敌人。要想叛离而不会有太多代价,你最好是明智地平衡四个星际帝国的力量,一场星际大战的征兆——显然有一种未知的力量在操纵着这场游戏!整个事件藉由实时演算的游戏图像构成的过场来讲述,另外在任务中也有大量的无线电通讯来丰富故事的内容。任务的目标经常会改变,很可能你会接收到琼的指示要你降落到另外一个星系。

适当的旅行方式是:除了正常的飞行,或是猛按后燃器之外,你还可以激活巡航引擎。这会使武器系统暂时关闭,但可以获得几乎四倍于普通飞行方式的速度。对于跨越星系的旅程来说,即便这种速度也还是太慢了。幸运的是,有许多跳跃门可以使你以超光速的方式进入邻近的星区。在同一星区内的光束飞行,则是通过所谓的“贸易回路”来实现的,你只需靠泊其上即可。可以肯定的是,这些回路充满着危险:海盗往往会在远离警局的传送路线中途截断传送线路,然后放手杀人越货。那之后不久,贸易回路重新激活——在生与死之间,那不过是时常上演的小插曲罢了。

### 赶快使用维修机器人?

大部分的任务都非常雷同,通常都是若干敌人在那儿等着

被消灭。只是通过任务描述来体现出不同:它是属于单一任务还是故事线任务,或是使你赚取足够多的金钱从而得以升级。在抵达新的星系之后,第一

步自然是看看能买到什么更大型的太空船,以及更具攻击力的武器。在卷轴射击游戏或策略游戏中的游戏性,同样在《自由枪骑兵》中被用来营造武器



武器窗口中的文字显示着我们的战斗机装备了一些买不到的武器。另外如果你过于接近那太阳,小心烧焦你!

### 技术测试

#### 解决方案

由于其图像方面的出色表现,《自由枪骑兵》的需求很容易得到满足:以 1,000MHz 的 CPU 配合 GeForce2,游戏就可以流畅地运行在 800×600 画面细节度最高的模式下。同样设定下若要求 1024×768 分辨率,则需要 1.4GHz 的 CPU。更多的像素对游戏来说并不值得多加投入:图像几乎不会变得更细致,视野内也没有什么显著的变化。

使用“铺”卡,当文字选单出现在画面上时将出现严重掉帧的现象。在空间战斗中,这个问题同样会出现。数码铁砧公司将其归咎于 ATI,相关的问题说明也将加入到游戏说明文

档中。我们的建议是:首先用杂志附带的 CD/DVD 中的游戏试玩版在你的系统上测试一下,或者等候数码铁砧公司或 ATI 给出解决方案!

#### 内存/硬盘

在 Windows98ME 中需要至少 128MB 内存,在 WindowsXP 中则需要双倍的内存容量。硬盘方面,安装《自由枪骑兵》需要至少 900MB 的空间。

#### 调整提示

提示 1:降低物体细节程度和空间细节程度,

以便获得最佳性能。这样的话可以获得 25% 的速度提升,你也可以试试提高两项细节程度对性能的负面影响有多大。

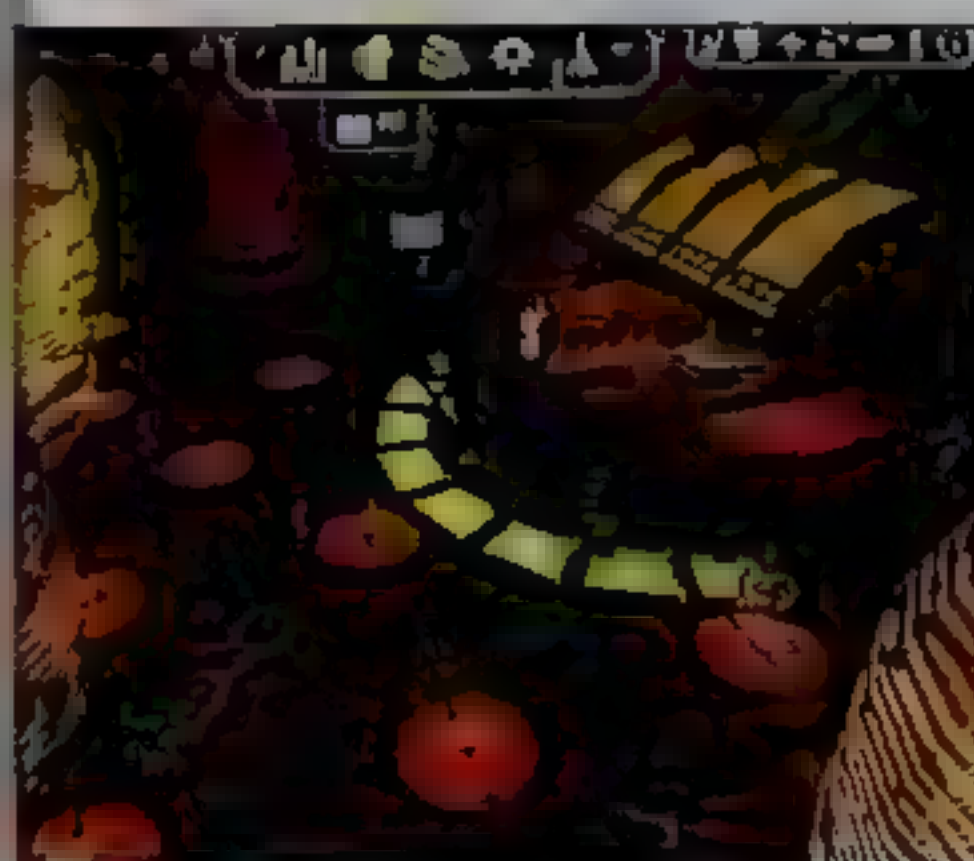
提示 2:降低特效细节度和背景上的星球密度,只有少量的画面帧数提高。

提示 3:低于 800MHz 的最终系统,最好关闭抬头显示及通讯监视器动画。

提示 4:在显存容量少于 32MB 的情况下,最好关闭星球大气特效及背景星尘特效。

#### 测试结果

CPU 与显卡	TNT2-32MB	Voodoo 5	GeForce 1/2 MX	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 3	GeForce 4 Ti	Radeon 9700
600MHz	800×600×16 画质最低							
	800×600×32 画质最高	■						
800MHz	800×600×16 画质最低							
	800×600×32 画质最高	■						
	1024×768×32 画质最高	■						
1,000MHz	800×600×32 画质最高							
	1024×768×32 画质最高	■						
1,400MHz	1024×768×32 画质最高							
	1280×1024×32 画质最高	■						
无法运行	■ 严重掉帧							
		■ 中度掉帧						
			■ 流畅					



消息窗口中的消息和主画面上两个下拉的图标可点击进入任务和消息窗口。



Jorg Longer

长长期待



多年前在《银河飞将私掠者》一代及二代中就已晋升为精英级的飞行员了——从那时起我就一直期盼着《自由枪骑兵》，除此之外对其它同类游戏几乎没有任何兴趣。而这份期待是值得的！《自由空间》(Freospace)?模拟度太过了。《超光束粒子》(Tachyon)?几乎是毫无生机的宇宙。《自由枪骑兵》才是真实的——它既手蹼脚、悄无声息而又突然闪现，啊哈这正是我需要的。的确，贸易应该可以更复杂些，我也同意应该可以雇佣僚机或添加行星上的任务。不过在如此宏大的宇宙中，已经拥有各种各样细微或巨大的发现了！感谢那些无线电通讯，不同行星的不同感受，以及激动人心的动感场面，我喜爱这样一个真正的太空时代的英雄，他的命运几乎就是一个——与饱受苦难的美妙感受结合在一起！

系统不同搭配下的效率：威力强大的武器，射击速度会较慢，但它可以快速地击穿敌人的防护盾，然后直接伤及目标的船体。许多武器可以有效地对付重力护甲，而有些则对分子护甲更为有效。在游戏进行到后期，你必须善用空雷和火箭的爆炸范围加强杀伤力。另外战斗中必须准备足够的能量电池和维修机器人：它们可以使你的护盾恢复，并修复船体。不同大小的太空船，所能装载的能量电池和维修机器人的数量也是各不相同的。

Mick Schnelle

简易松散



漫长的研发终于再次带来一个激动人心的太空游戏，一切看起来还不错。最初我还有些疑虑，但很快我就可以熟练使用鼠标来控制飞行了。不过，游戏中的任务实在是有些过于雷同。我总是必须点击导航点，然后消灭所有的敌人。在《自由空间II》或《超光束粒子》中在任务上则有更多变化。《自由枪骑兵》有意无意因为它的动作性而带来了许多乐趣，我个人并非针对微软，但我更倾向于推崇《超光束粒子》！

## 探索所有的可能

《星际枪骑兵》的空间是如此富有生机，与其它同类游戏相比显得尤为罕见：行星被空间站、巡逻飞船、货船和其它单位所环绕，时常会穿行于气体云区、陨石区和辐射区，与那些没有国籍没有归属舰队的船只遭遇。每个电脑控制的单位都属于特定的组织，他们与你的关系会随着游戏的进行及另外某些组织与你的关系变化而不断变化。对你来说，这些影响是相当显著的：如果你准备当一名抓捕海盗的赏金猎人，以后所有海盗一见到你就会毫不犹豫地对你开火。这一点非常重要，因为针对一方的行动，很可能就已经把自己推向了另外一方的敌对状态，或是改善了与另外一方的关系。如果与自由海军的关系交恶，则在自由帝国范围内的各个空间站均无处容身——这在需要补充能量电池或维修机器人时是很尴尬的状况。

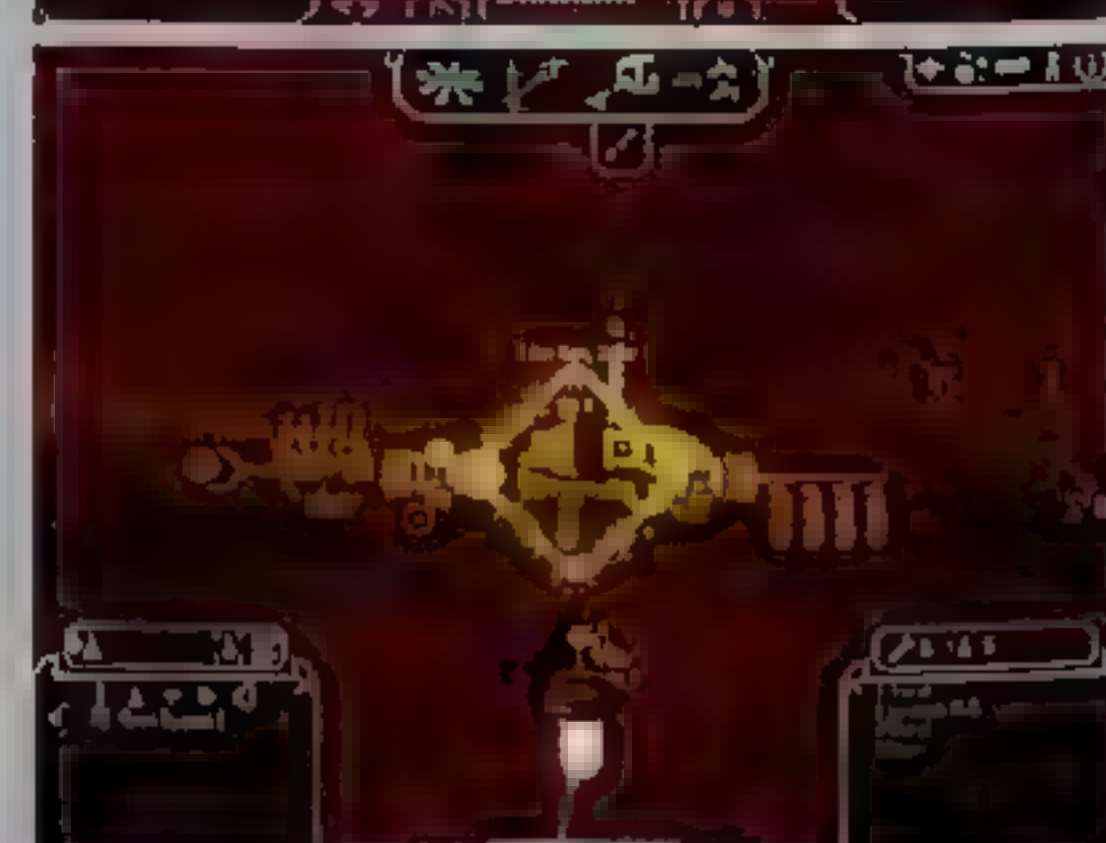
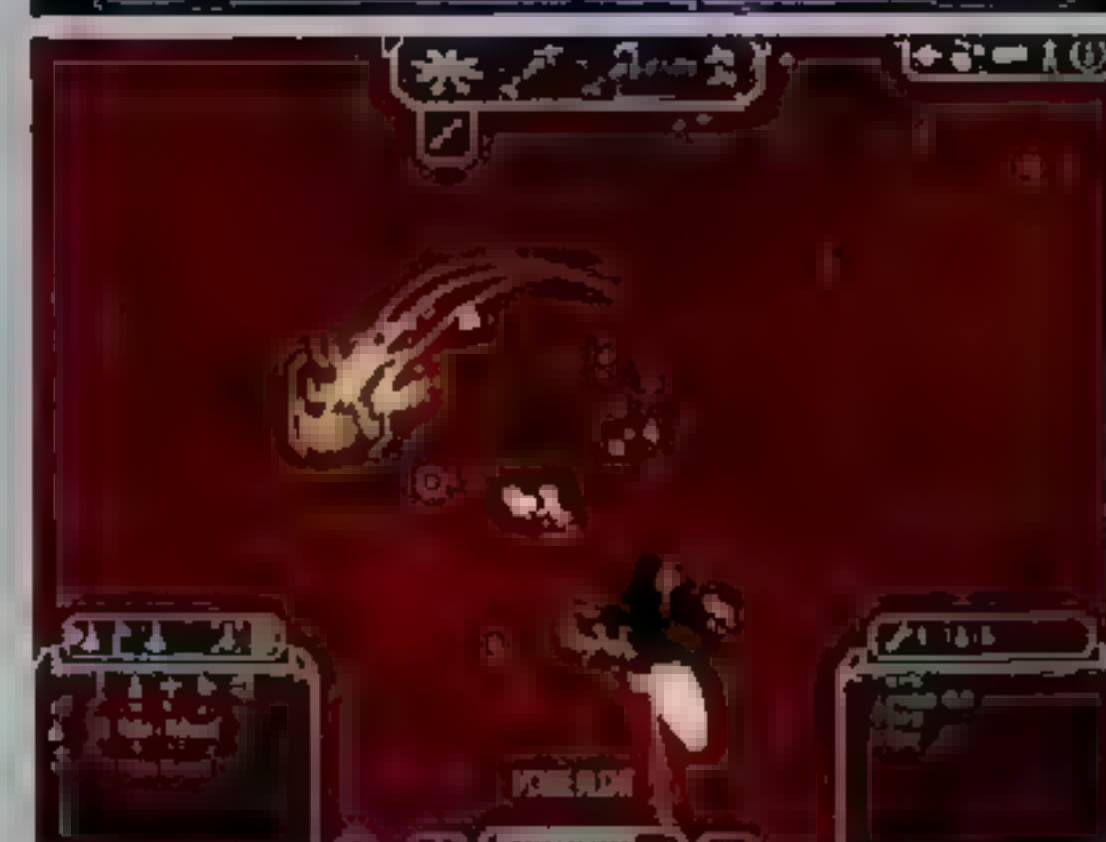
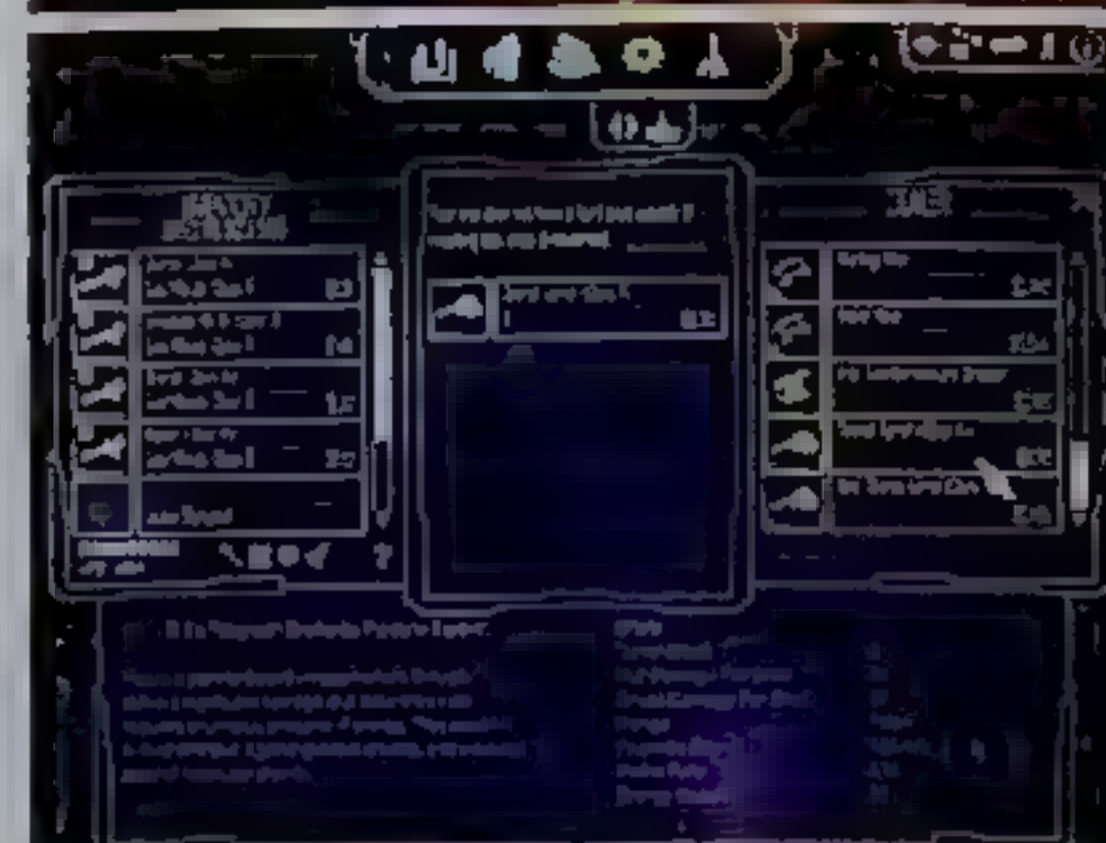
## 金钱的力量

玩家的分值可以通过任务获得的奖金来提升，不过也可以通过贸易来获得。贸易看起来很简单，但的确非常艰辛。不过最快捷的敛财方法，也许就是战斗之后以拖曳光线将敌人遗留下的战利品统统回收，然后将这些货物和武器带到店铺中卖掉。通过探索贸易路线或是通过酒吧中的新闻消息，你将了解到某些星系中会特别需求一些稀缺的物品，通过查询贸易数据，找到这种物品最便宜以及最近（但通常都很远）的产地，然后千里迢迢地运到消费地，赚取一大笔差价。决定去作贸易之前，也要注意你的船舶容量，战斗机的货舱通常都太小，以致于用它跑货运根本就不划算。货船船长的生涯实在是一言难尽：拖着一艘笨拙且火力贫乏的飞船来回地托运货物，他注定会是海盗攻击的必然目标。对于选择此种职业生涯的玩家来说，耐心是最重要的，因为利润往往与距离成正比。而在整个旅程中也有得有忙——攻击与反击将在一路上不断上演。

## 单人与多人

在单人游戏中，主要的目标就是不断地在任务间以各种可能的手段提升等级。这看起来就像《暗黑破坏神II》中一样：他们消灭敌人，收集各种装备然后卖掉。你现在发动了飞船，新装备的武器让你相当的开心，准备继续努力向下一个级别前进。作为基本的常识，你应该购置一些必要的武器，因为在进入新的星系后，你是一定会碰到新的更强大的敌人。另外，玩者也需要了解游戏中

## 典型任务



库萨瑞的代理人在酒吧中给予我们一项任务，然后我们到武器店购置武器装备我们的飞船。随后我们前去猎杀名叫莫里斯(Mollyn)的盗匪，直到总部通过无线电通知我们任务完成。此后我们飞往最近的空间站，准备降落修复飞船的损伤。

四大帝国的基本状况。自由帝国适合新手，库萨瑞适合老手。难度级别在剧情模式中会逐渐递增，你的进度也只能保存在太空站或行星上。多人游戏中，当各个玩者进入游戏后，程序会自动创建一个游戏环境，追踪你在任务中的进程。令人惊奇的是，在游戏世界中他们是如何追踪两个探险进程之间的交互的？有时酒吧中的新闻广播或交谈者会向你提及某地有某些有趣事件，其中

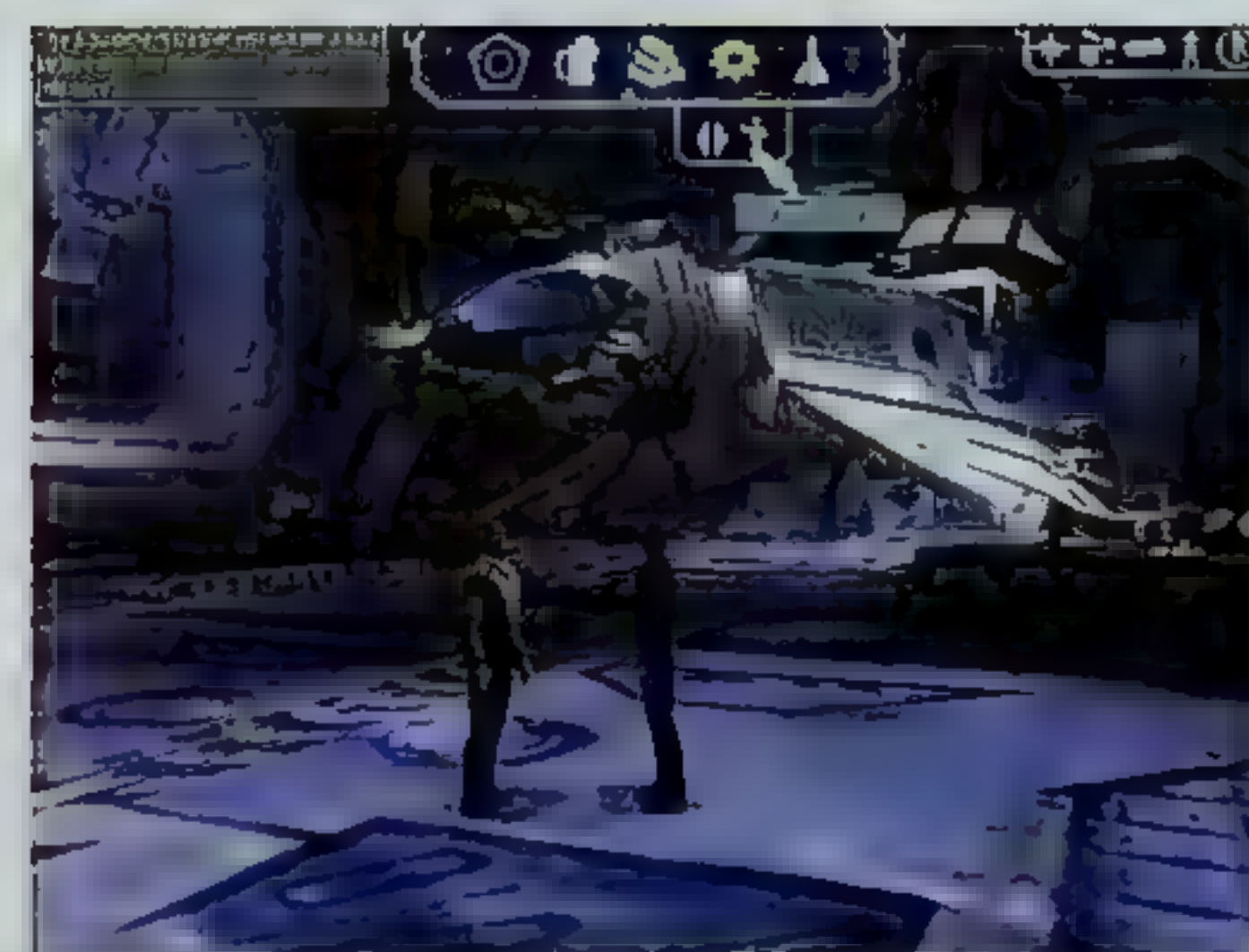


运用游戏的实时3D引擎所展现的过场剧情。

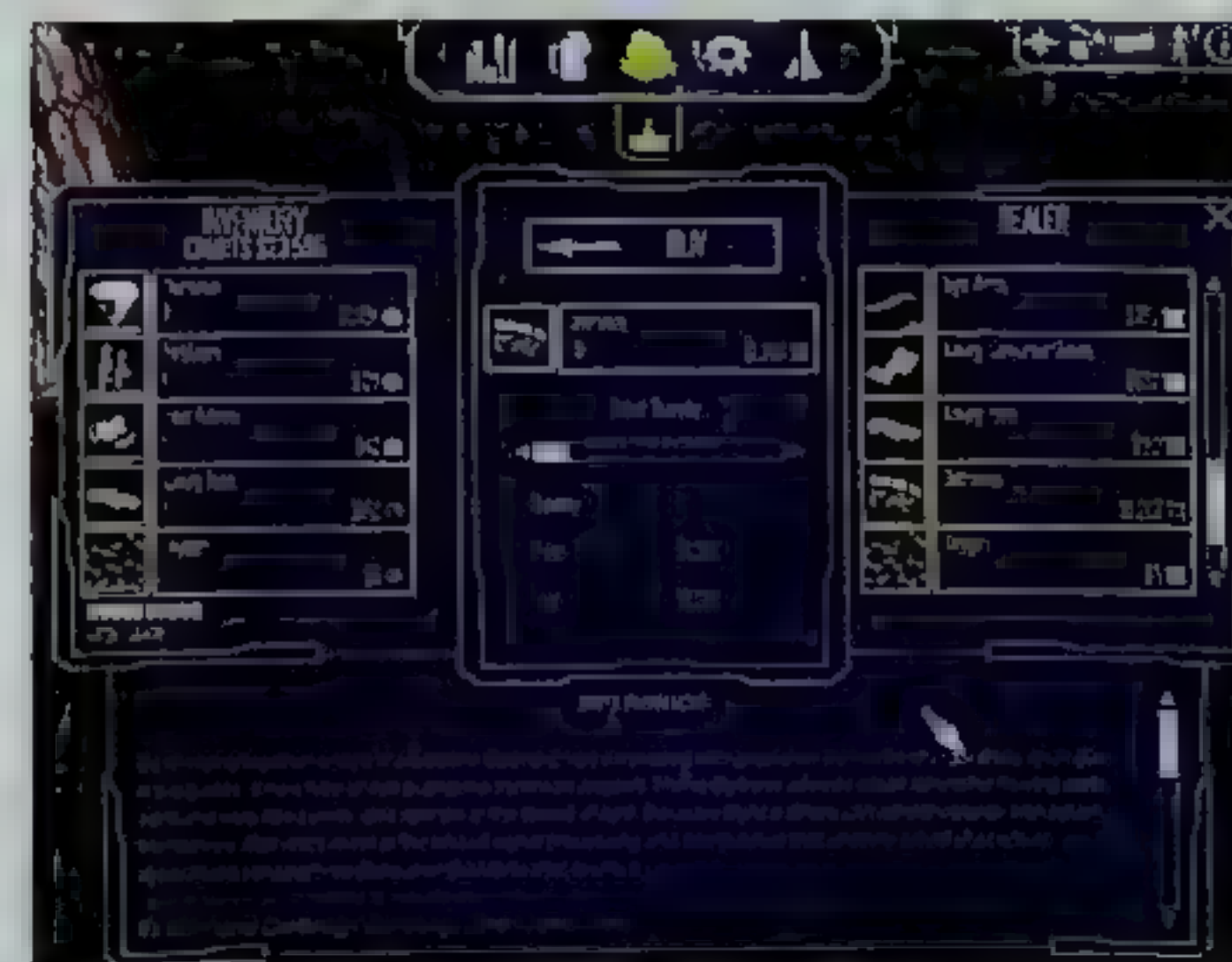
一定有些隐藏的东西。那可能是走失的士兵，他的武器很可能是你渴望已久的，或者是失事的载有大量金钱的货船，当然船上

的东西归找到者所有；或者就是一颗未知的、奇异的星球。大约2000名非玩者角色居住在《自由枪骑兵》的世界中，你会一次又一次地因为同样的原因而与他们交谈：暮着八字须的商人与金发碧眼的女士都在不断地提供给你各种信息。当你在酒吧中点击一名NPC，交谈会在无需你决定的情况下演绎看，不过一些话语会在之后某些时候又重新出现。

## 未来“条子”



我们降落在空间站行星上准备购置武器加强飞船的火力。



交易系统会给出特定货物在你所探访过的不同空间站或行星上的价格。

在《自由枪骑兵》的星球间穿行的少数人中，当然少不了这些时常出没、母需导航卡的家伙。各个星系都有着各自的不同色彩与建筑风格，而跳跃门很可能会使你很快爱上家乡的地毯。太空中的氛围与星球建筑及造型独特的太空船一样令人印象深刻：布莱冬尼亚警察依稀就是未来的英格兰“条子”，库萨瑞的战斗机机翼仿佛日本传统的龙的翅膀。色彩丰富的3D图景时常在屏幕上演出着缤纷的爆炸火光，有如电影般自然平顺。而在音效的气氛方面：角色的英国腔对话很地道，无线电通报适时伴

随着各种势态而发生。可惜我们在编辑测试过程中始终没有在游戏中听到德语——希望微软在这方面能比原本在不走运的《自由枪骑兵》上多投入些心思。音乐方面则与事件有不错的搭配：在平静的巡航时是轻柔的，而在战斗时则变为更具动感。■（译/游骑兵）

Florian Stangl

探索无限



我从一开始就为此深深着迷：飞行控制实在不错，我问我自己，为何以前太空游戏总是要用飞行摇杆？整个剧情就如同一部流行的电影，精彩的制作且易于理解。我一遍又一遍地在游戏中狂热地执行着任务，发现其中竟有如此多的值得探索的东西，这儿有一个隐藏的跳跃门，那儿有一件新武器，那儿又有一条赚钱的贸易路线。惟一讨厌的就是两个星际帝国间漫长的旅程，此时我总希望自己就是一部传送引擎。《自由枪骑兵》的图形风格也令人瞩目，四大类建筑及太空船的风格很好地地结为一体。即便是单人游戏也包含着多种游戏模式，因为这款游戏具有如此自由的特性，令人不由自主地想要探索新的游戏方式——力求获得更高的级别，以拥有极度稀有的外星武器而笑傲银河，或是坐拥大量财富而令其他人类玩者眼红。为此我几乎希望把它评价为满分！



# 一个强健的伙伴关系

如同我们在单人游戏部分所讲述的一样,再此将对更多的游戏模式进行剖析,只是没有剧情任务的部分了。然而对于一下子拥有了多达127位玩者伙伴的状况来说,你可能必须好好计划一下自己该有何作为。先让我们看看有哪些令人兴奋的东西吧!

它将制造出许多无尽的任务,一个庞大的宇宙,30种太空船——多人模式中只是不会有什么条条框框。在《自由枪骑兵》中,随着玩者飞行员人数的增多,有些事情是可以肯定会发生的:锦标赛,发掘工作机会,结仇争斗——所有的事情都可能发生。我们将向你展示如何点击几下鼠标就建立一个多人游戏服务器,然后开始担心你自己的银河系。

## 自建服务器

《自由枪骑兵》并未提供像暴雪(Blizzard)公司为《暗黑破坏神II》所建立的战网服务器系统。作为替代,你却可以运行安装程序组中的FL Server程序,建立

你的个性化服务器。一旦运行起这样的服务器,其它玩者即可通过局域网或互联网登录上来,或者你也可以自娱自乐地独自登录上去与NPC们相伴完成任务。以下就是。

## 安排服务器

首先你要运行FL Server程序,然后指定这个服务器的名字。填写一段关于这个服务器的描述性文字,将可以令登录上来的其他玩者更多地了解你的服务器,比如可以写明,这是专为高手建立的服务器,或者玩家之间允许互相攻击。如果你只是希望内部使用,那么可以设定一个登录密码,并把这个密码发送给你想要邀请参加的朋友。一个服务器的登录玩者人

数上限为128——要想达到这个水平,只需确认你是否拥有DSL线路的网络连接,以及拥有512MB内存的电脑。最后,你要决定是否允许新玩者自己登录上来,是否允许你的服务器可通过互联网被访问,以及是否允许玩者之间互相攻击。

## 单飞者的多人游戏

也许你想不被打扰地修炼你的角色,那么你可以自己登录自己建立的服务器,同时禁止其它玩者登录。首先你要进入游戏的主菜单,点击“多玩者”(Multiplayer)模式选项,然后点击“连接”(Connect)。在提示创建新角色时输入你的角色名字,不过更多的个性化设定就没有了。每个登录的玩者角色,都如同单人

游戏中的参特。现在你可以通过任务制造器所提供的众多的任务,来不断地练级,直到你觉得足够强壮,那就可以进入互联网的世界了。

## 团体互动

如果你与其他玩者组了队,你就可以下达或提出联合行动的命令。货物与金钱的交换只能在升空之后进行,且只能一对一的交易,想要同时向同队的盟友分发维修机器人这样的操作是不行的。好消息是,玩者通过联合组队,就能完成一些原本相当艰难的任务。不完善的地方则是,当玩者们都在同一家酒吧时,仍然看不见对方,此时仍然只能利用交谈功能来保持联络。

## 攻击货船

描述:他们显然是想找气受?在《自由枪骑兵》中已经是20级或更高?那么你就有资格充当海盗了!你所需要的,就是类似Raptor、Hammerhead或Saber这样的快船。由于具有最佳的防盾发生器及武器,因此非常值得购买。最好把能量电池和维修机器人全部加满,至于货舱,这难道不是为那些“肥羊”准备的地方吗?

实战:纽约星系中的海盗二人组派翠克和克里斯决定选择这里作为他们活动的场所。因为此处是货船往来的繁忙通道,有足够的猎物等着他们。而警察则只有中等装备。行动的诀窍是:快速摧毁贸易船,立即收罗战利品,然后冲向附近的跳跃门。

结果:对于还在搜索的玩者来说,谁会想到躲在跳跃门后那两个对你的钱包虎视眈眈的家伙?平淡的生活就这么被海盗激起了波澜。建议的组合是两人一组的海盗,或是另外一方要装备大型的货船。还有就是货船完全不必进行格斗,只需加力向同一星系的空间站方向飞驰,摆脱海盗后把货卖掉就好。



现在必须赶快离开:一旦货船遭到袭击,警察就会闻风而动,向跳跃门靠拢过来抓捕海盗二人组派翠克和克里斯。



## 死亡对决

描述:你已经花了很多时间赚取金钱提升武器,现在你想把服务器公开,然后与别人来一场死亡对决。提醒一下,你必须基于你所在的服务器才能使用你的角色,而且必须允许玩家之间可相互攻击,才能与其他玩家进行对决。他们可能会召集一场联赛,团体对抗或干脆就是混战一场,反正也没有什么不能做的。

实战:拥有大约20万金钱的24级飞行员弗洛里安。藉由聊天频道向所有其他玩家发出公告,谁能战胜我,就把我所有的金钱拿去!派翠克和克里斯二人组立即向弗洛里安发起攻击,但那儿是弗洛里安的地盘,先发起攻击者遭到了当地电脑居民的群起围攻。

结果:死亡对决总是残酷的,但若有奖金或作为联赛的一部分,其中的乐趣还是很多的。他为我们引出了很多点子:玩家团队与玩家团队较量,星系与星系较量,一对一的较量。作为系统操作员的玩者本身参赛,可以首先以通知方式公开申明既然参赛就愿意承担失败的结果,胜者将可以赢得预先提出的奖励。



派翠克和克里斯接受了弗洛里安的挑战,每个人都希望赢得奖金!而攻击NPC则完全是为了取乐。



## 在陨石群中竞速

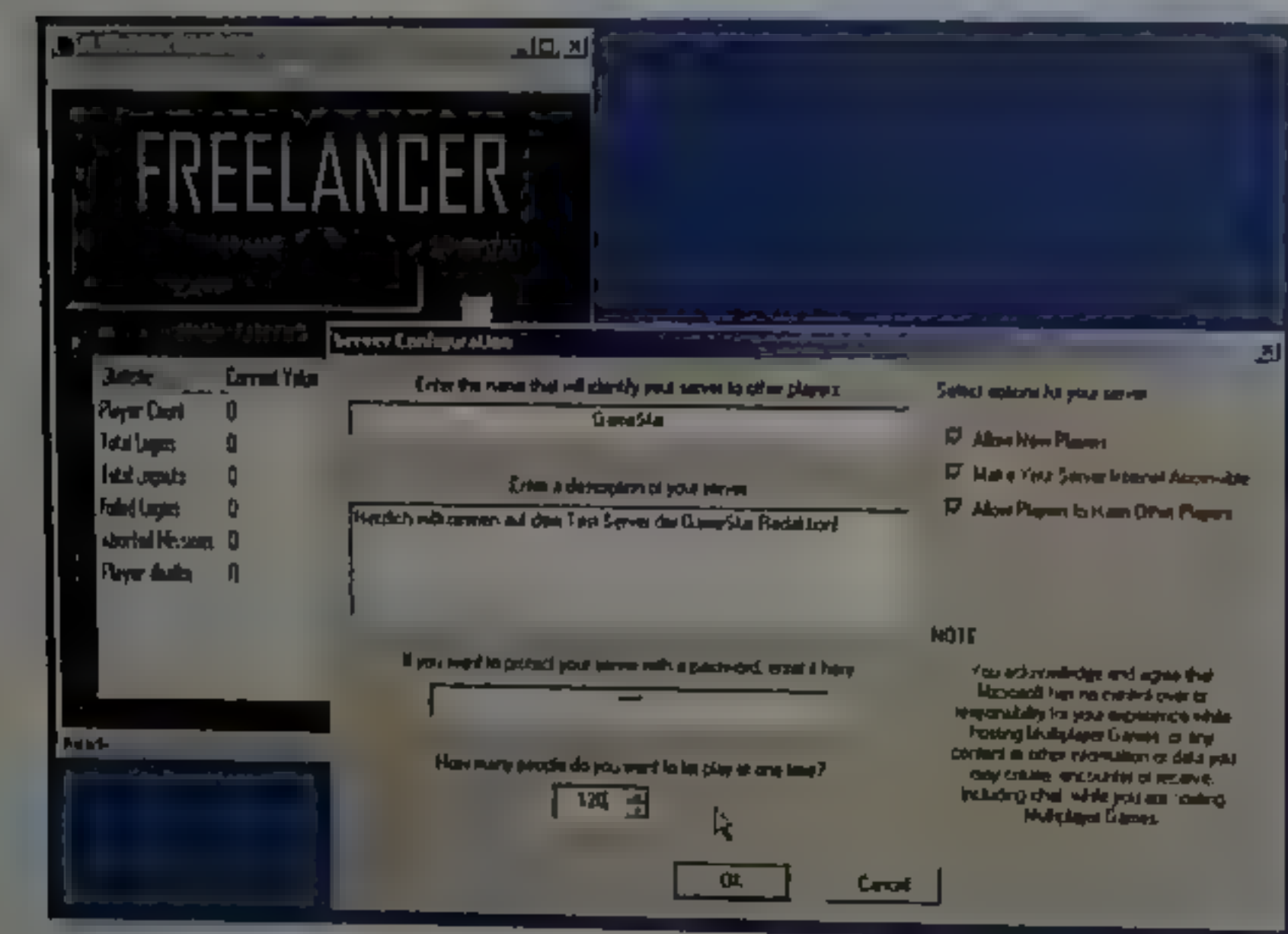
描述:在太阳系都柏林的4D坐标那片陨石区,不仅仅是只有危险的空雷,你已经在剧情任务的第六项中通晓了太空竞速的方方面面,现在该是在多人游戏中来一场激动人心的比赛了。你所需要的,就是一群参与者和一位裁判。裁判的工作主要是以其武器打响发令枪,同时确保没有作弊或开后门的行径。

实战:我们的飞行员派翠克和克里斯正处在起点/终点门前,当弗洛里安的出发信号刚一发出,巡航引擎就被立即发动。现在他们必须保持穿越那些环洞,谁若是脱离了就被判输。武器是被禁用的,但此项规定并不影响竞速的大局。

结果:在危险的环境中穿越是令人激动的,很多人反复多次地练习过这些动作。而赛事中也可能引来海盗。不过这是在赛事估计的状况中,在比赛时借机攻击不喜欢的飞行员也常常发生。这项新兴的比赛之所以愈演愈烈,实在是因为它有相当高的娱乐价值。赶快组织一场竞速大赛并勇夺冠军吧。



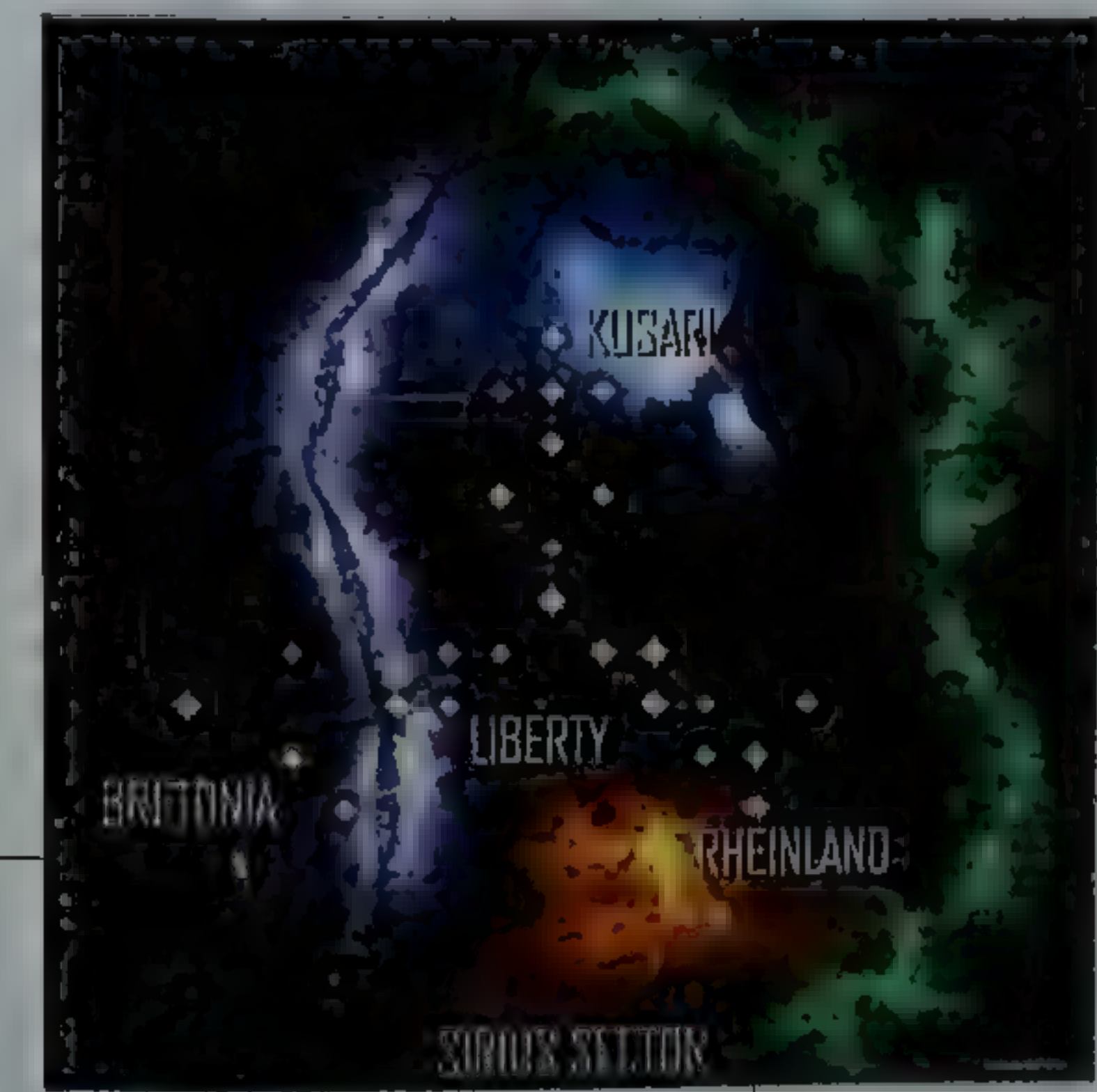
在都柏林星系,你会发现高难度的赛道甚至比速度还要令人兴奋。



从开始菜单执行一个英文版本的服务器程序,其中的各项设定属性很简单,服务器名称、描述文字、登录密码、最大允许同时登录人数等等。



在弹出的这个新游戏选单中,程序将搜索所有可连接的服务器,并按指定的参数排列出,在此也可管理你的角色。





# 彩虹六号III盾牌行动

“彩虹六号”特别行动队已经担负起了第三次拯救世界的任务。为这次行动他们做了更充分的准备,其中包括:最新的“Unreal”引擎;现代化的高科技武器装备;当然还有你——最热心的玩家。

## 要点

- ◆ 18个战役任务
- ◆ 9个关卡
- ◆ 50种武器装备
- ◆ 自定义行动计划
- ◆ 3种难度设定

如果你快速做一番回顾,在过去两年当中已经有太多以反恐为主题的遊戲可供你选择了,而其中“彩虹六号”系列可谓一支独秀。简洁、紧凑,再加上丰富的作品数量,这也就是 Red Storm 长期以来保持的创作风格。作品用最写实的肢体语言描绘着最真实的特种武装行动,当然这一切都应归功于著名作家 Tom Clancy,正是他创造了这种完全仿真的团队战术实施。在最新的《彩虹六号III 盾牌行动》(Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield,后文简称 RS)中你将要对抗一个法西斯组织,他们正在预谋着重新将纳粹的理念灌输于整个世界之中。

## 周密策划后行动

新作风格依然类似于它的前辈作品《彩虹六号》(Tom Clancy's Rainbow Six)、《正义之矛》(Tom Clancy's Rogue Spear),其中含有 18 个战役任务,你依然需要在行动前自行制定作战计划,随后亲自率领精英组成的“彩虹六号”特别行动队去摧毁纳粹分子的阴谋。行动中你需要有计划地同时领导 3 支作战小队。通常玩家会选择亲自加入主力行动分队,并在该队队员中进行切换操作。当然如果你有兴趣也可以选择以一个旁观者的角度来观察行动过程,一旦计划出现失误,你也可以及时进行调整。



第二行动小队正缓慢向银行内部渗透,为我们做掩护,而我们将沿预定路线小心前进,到达下一个路点。



在烟雾的掩护下,红色小队将迅速消灭对面的恐怖分子,进入下一区域,每个行动的具体步骤都在有计划地进行着。

在每次任务开始之前,你将收到一份简明的作战情报,例如:一些恐怖分子占领了一家伦敦银行,并劫持了那里的工作人

员和客户作为人质,你现在的任务就是解救这些可怜的人们;另一个任务是要求你保证重要文件不落入恐怖分子手中;又或者

你将乘船到里约热内卢参加那里的狂欢节,但此行并不是一次愉快的休假,你的任务是防止预谋的毒气释放。

## 心跳的感觉

你所指挥的“彩虹六号”特别行动队中的每个队员都身怀绝技,他们各有所长,每次行动前你都要据此调整组合各个行动小队。如果在一些行动中明确要求你拆除安放的炸弹或者需要撬锁潜入的时候,你就必须带上一位拆弹专家;当作战地点是相对宽阔的区域时,一个经验丰富的狙击手则是必不可少的了。

对于行动服装的选择要根据该地区的特点和行动时间而定。白色的伪装服装自然适合冰

## Patrick Hartmann



我有一些设想!

事实上 RS 是一个充满刺激和挑战的游戏,但不知为什么我却不能拥有更大的机动性?比如

迅速跳过低矮的栏杆在恐怖分子的背后采取行动。此外,攀爬的过程并不该是一个强制移动的过程,它应该是一个更有实际意义的动作行为,让我能真正感觉到是在利用一架梯子,而不是一个动作键。游戏整个节奏保持了缓慢的风格,但对于多人模式的速度该有所提高。RS 似乎跟我们开了一个玩笑,它已经为我们准备好了最精确的行动策略,但如果调入所有的预定方案,我又该如何体现自己的作用。我之所以喜欢这款游戏,正是因为设定行动计划的功能。



金色小队利用双层巴士潜入建筑物内部,将给予敌人突然的打击。





打开门的同伴站在那里,等待下一步行动命令。



你在酒吧中遇到了恐怖分子。

雪覆盖的瑞士阿尔卑斯山;而如果你要在夜间潜入阿根廷的肉类加工厂,那么黑色的伪装服会更有利于此次行动。另外最好在每次行动中都为队员装备心跳传感器,这样你就可以隔着墙观察另一边敌人的行动了。

## 图板计划

行动前你可以在地图上设定行动路线、特殊行动指令和攻击

信号。这听起来似乎是一件很复杂的事,而事实上你可以用一个简明的拖拽菜单窗口完成一系列看似复杂的指令设定。在一个3D模型窗口中,你可以设定详细的行动路线,在随后的具体行动中你的小队就会严格按此行事,当然现在你还不能确定敌人的具体位置。你也可以在特殊点设定特殊的攻击信号,系统将自动把这些信息写入作战计划,在行动中传达给电脑控制的行动队员。当

然这并不是要完全限制你必须按事先制定的计划行事,在实际作战中,你依然可以随时通过行动菜单给其他小队下达指令,以应对各种突发事件。如果你处于对方强大火力的压制之下时,就必须及时对计划进行调整,迅速摆脱不利的局面。

如果你感觉制定计划过于繁复,也可以直接调用两个完整的行动方案。第一个方案较为谨慎,同时也为你安排好了各队所

需的装备和行动的具体路线。第二个方案则较为刺激,只有一个小队投入行动,且在战斗中没有任何行动方式的预先设定。这就要求你在行动中更为谨慎,因为游戏并不允许在行动中随时存储进度(RS只在各任务胜利完成后自动进行存储)。

## 巧妙的门缝

通常你要用鼠标+键盘的



在山地任务的开始处我们要迅速解决埋伏于此的敌人。

方式来操纵角色。与《正义之矛》相仿,当你第一次经过一个墙角的时候,通常都需要采用探头的姿势观察另一边的情况。在RS中依然可根据战场情况,采用下蹲或者匍匐的姿势。特别值得一提的是:对于房间的门口你可以通过滚动鼠标的滚轮缓慢打开,透过一道小小的门缝就可以了解敌人的动向,并准备实施打击。RS中对于一些细节动作同样有“巧妙”的设计,当你在一定距离内面对一架梯子的时候,将出现一个小图标提示你爬上爬下了,但要注意的,在此过程中你将完全失去防御反抗能力。最后的一个老问题是:在

RS中依然没有设计跳跃的动作,游戏当中也并没有要求你跳跃通过的障碍。

## 关于敌人与战友

对于敌人和你的队友来说,都比他们的前辈更为聪明。在《正义之矛》中,敌人只会瞪着眼睛“勇敢”地走进你的埋伏圈,即便你大踏步地从背后接近他,也不会引起这家伙的警觉,而现在RS中的角色对声音将有更敏锐的感应。有鉴于此,除了搜索某些近距离区域外,其他更多的时间都需要小队成员联合行动,最好不要有人掉队。你的队员们通常都是值得信赖的,只有少数时间他们会在打开的门

前有所迟疑,这个传统问题并没有得到更好的解决,他们有时会挡住你的路,甚至挤成一团。

RS的图像表现几乎不能赢得任何喝彩,尽管这款游戏采用了流行而强大的“Unreal”引擎。唯一称得上出类拔萃的只有角色的外形,华丽的爆炸效果,以及过分的硬件配置要求。而在其他方面,简陋的贴图,明显的锯齿和不协调的颜色充斥整个关卡。表现最差的应该说是游戏中的车辆,所有车辆造型都是被切除下来又重新贴入画面中一般。

## 关于其他

除去RS的单人战役之外自

然是扩展的多人模式。你可以通过互联网或者局域网展开拯救人质或对抗恐怖分子的行动,当然也可以在单纯的死亡模式中对其他玩家,争取生存的权利。游戏的菜单设计整洁干净,此外较为缓慢的节奏也可以让你悠闲地享受其中的乐趣。如果你仍觉得不满足,也可以单独挑选某个战役任务反复研究,或者尝试另外两种特殊游戏模式“孤军作战”和“拯救人质”。在以上这些特殊模式中,你可以任意设置任务的难度,甚至决定任务中敌人的数量。■ (译/Aan)

## Peter Steinlechner



非常有趣!

当我又一次在RS的任务关卡中遭到挫败后,我发现自己真的喜欢这样的战术射击游戏,因为更多的紧张气氛,也因为你可以与队友一起共同面对更真实的恐怖事件,任务中随处可遇到对方的埋伏,每一扇门后都可能藏着恐怖分子,某些关卡刺激我的肾上腺分泌指标创下了新的记录。当然,游戏更多的乐趣还是在设计行动计划上,如果你在作战前给予制定战术更多的重视,那么你将发现真正的宝藏。

## Petra Schmitz



“彩虹六号”特别行动队又回来了,这自然是个好消息。RS比它的前辈更庞大也更出色。当然如果能有更精巧的设计,我最重要的队友狙击手就不会在生硬的梯子爬行中阵亡了。另外我还希望有更自由的存储功能出现,但却没想到这个快速存储的功能在设计上却是相当“困难”的。不知何故,RS的画面效果竟如此粗陋,只有角色的外观才真正对得起新版本“Unreal”引擎,但其他方面的表现似乎只达到了《正义之矛》的水准,尤其突出的是车辆的外观。还好这些遗憾并不能阻止我投入游戏当中,因为RS的核心重点并不在图像上。

## 技术测试

### 解决方案

RS将对你的硬件有更高的要求。对于1.0 GHz + GeForce 3的电脑来说,你可以在640×480的分辨率下打开所有的细节特效;为了达到1280×1024的分辨率,你就必须有一块1.8 GHz CPU,再加上一块GeForce 4 Ti显卡。而对于最高1600×1200的分辨率,2.2 GHz CPU搭配GeForce 3也只是最低的配置要求。

### 内存/硬盘

RS对于内存同样有相当高的要求,Win-

dows 98/ME下需要256 MByte RAM,而Windows Xp下内存的需求则会翻一倍。达不到要求的内存配置,即便其他硬件满足要求,你也会看到明显的跳帧画面。RS的安装需要1.9 GByte硬盘空间。

### 调整提示

提示1:减轻运算负担是个好方法,你可以尝试降低阴影的细节效果,再将队友、人质和恐怖分子外表的渲染细节开至最低,这样可以换取10%的速度提升。

提示2:为了提高帧数,你可以降低另外

所有的图形细节,由此得到的速度提升非常明显,平均速度可以提升15%。

提示3:如果降低材质细节和光影效果,RS的运行速度必定会提高25%甚至更多,但相应的,模糊的材质效果将严重影响画面的可观赏性。

提示4:在声音设置中把音效品质降为低可减轻CPU的负担。

提示5:对于多人模式,我们建议大家完全关闭图像细节,同时关闭血腥表现,这将有利于你在战斗中瞄准。

### 测试结果

CPU与显卡	TNT2-32MB	Voodoo 5	GeForce 1/2 MX	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 3	GeForce 4 Ti	Radeon 9700
600MHz	640×480×32 (画质最高)							
800MHz	640×480×32 (画质最高)							
	640×480×32 (画质最高)							
	800×600×32 (画质最高)							
1,000MHz	640×480×32 (画质最高)							
	800×600×32 (画质最高)							
1,400MHz	800×600×32 (画质最高)							
	1024×768×32 (画质最高)							
1,800MHz	1024×768×32 (画质最高)							
	1280×1024×32 (画质最高)							
2,200MHz	1280×1024×32 (画质最高)							
	1600×1200×32 (画质最高)							
无法运行								



你准备在这里为你的行动小队配备什么武器和道具?



通过心跳感应器,我们发现有人正守候在楼上。



# 家园 II HOMEWORLD 2

你是否向往广阔的宇宙,向往指挥着庞大的舰队? Relic 又一次向每一个玩家展示了“家园”的世界。

**强**大的太空舰队在浩瀚宇宙中穿梭,展开了一场激烈的空间战。几年前,要看到这样的场景只有走进电影院,但这一切在 1999 年因为一个全新的战略游戏结束了。与几乎同一时期发行的游戏《星际争霸》(Starcraft)相比,《家园》(Homeworld, 后文简称

HW) 全 3D 的效果让我们看到游戏中的单位不再是在一张白纸上的游戏,真正体验到了从上到下的全方位攻击。在当年,很多的玩家沉醉其中。但眼前的新作要带给我们的是什么呢?更简单的游戏操作,更绚丽的画面,更出色的游戏性,这就是《家园 II》(Homeworld2, 后文简称

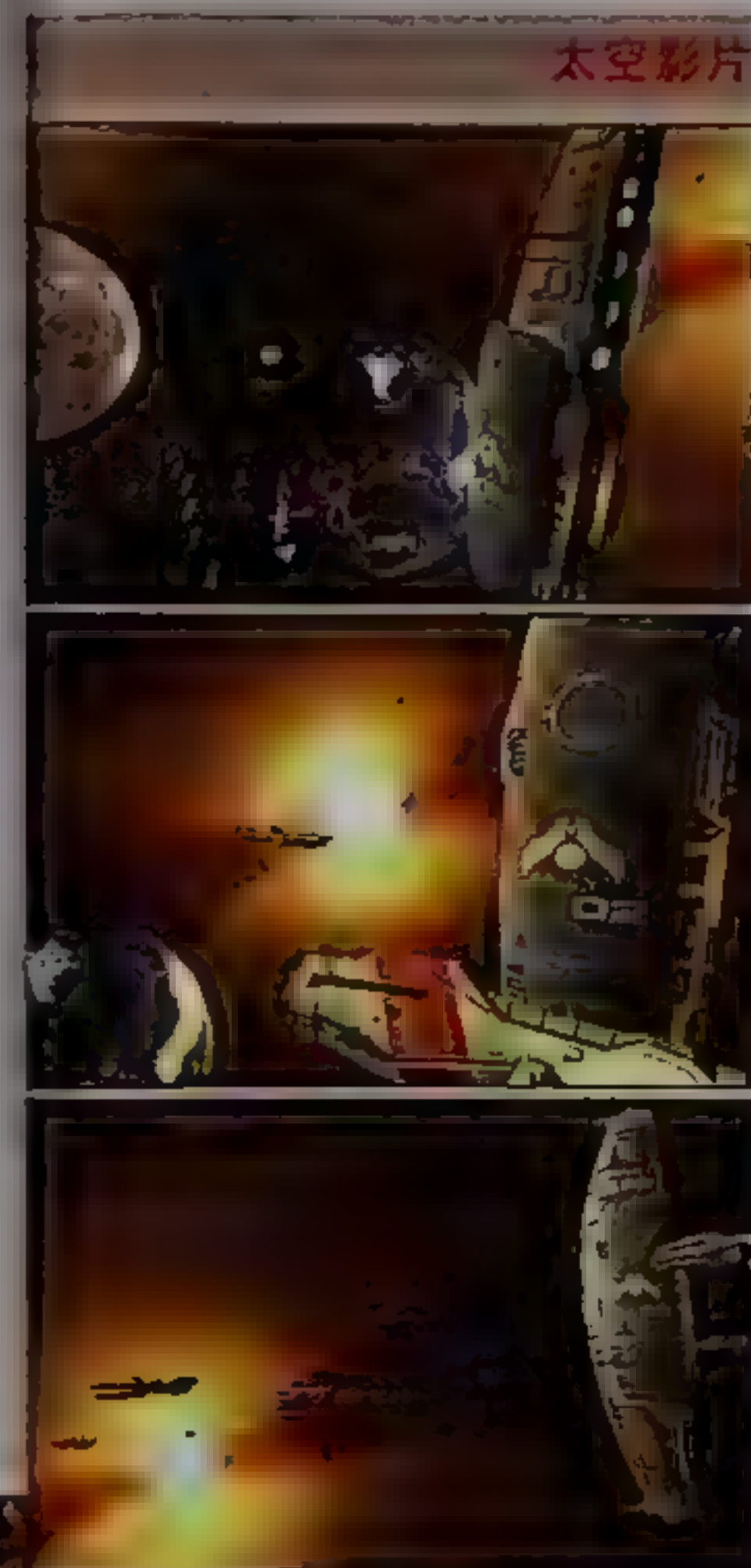
HW2)。HW2 可以让所有新老玩家爱上它!

## 续写太空传奇

HW2 的单人战役由 15 个任务组成,剧情与前作紧密相连,故事大约发生在 Hiigarans 人经历了上一次冒险旅行回到家园的

100 年后。一个新的种族出现了,他们就是宇宙的智者 Bentusi 在黑暗预言中描述的邪恶实力 Vaygr。游戏的开发者表示目前还有很多的故事仍在保密当中,在 HW2 中包含了很多银河系不为人之的秘密:为什么 Hiigarans 在那个时候要被驱逐?最新的超空间技术到底是从哪里而来?游

战斗中舰队的比例更加真实,这使得战斗场面更为宏大。新的引擎引擎给舰艇带来了更好的效果。



任务之间有过渡动画播放,都是由即时演算的游戏引擎控制而成的,以上便是过场中战船围绕母舰飞行的壮观景象。

戏的开发者只想创造新的传奇——“我们不可能让 Hiigarans 出现在每一代游戏中。”

## 母舰

与前作中相似,玩家控制的

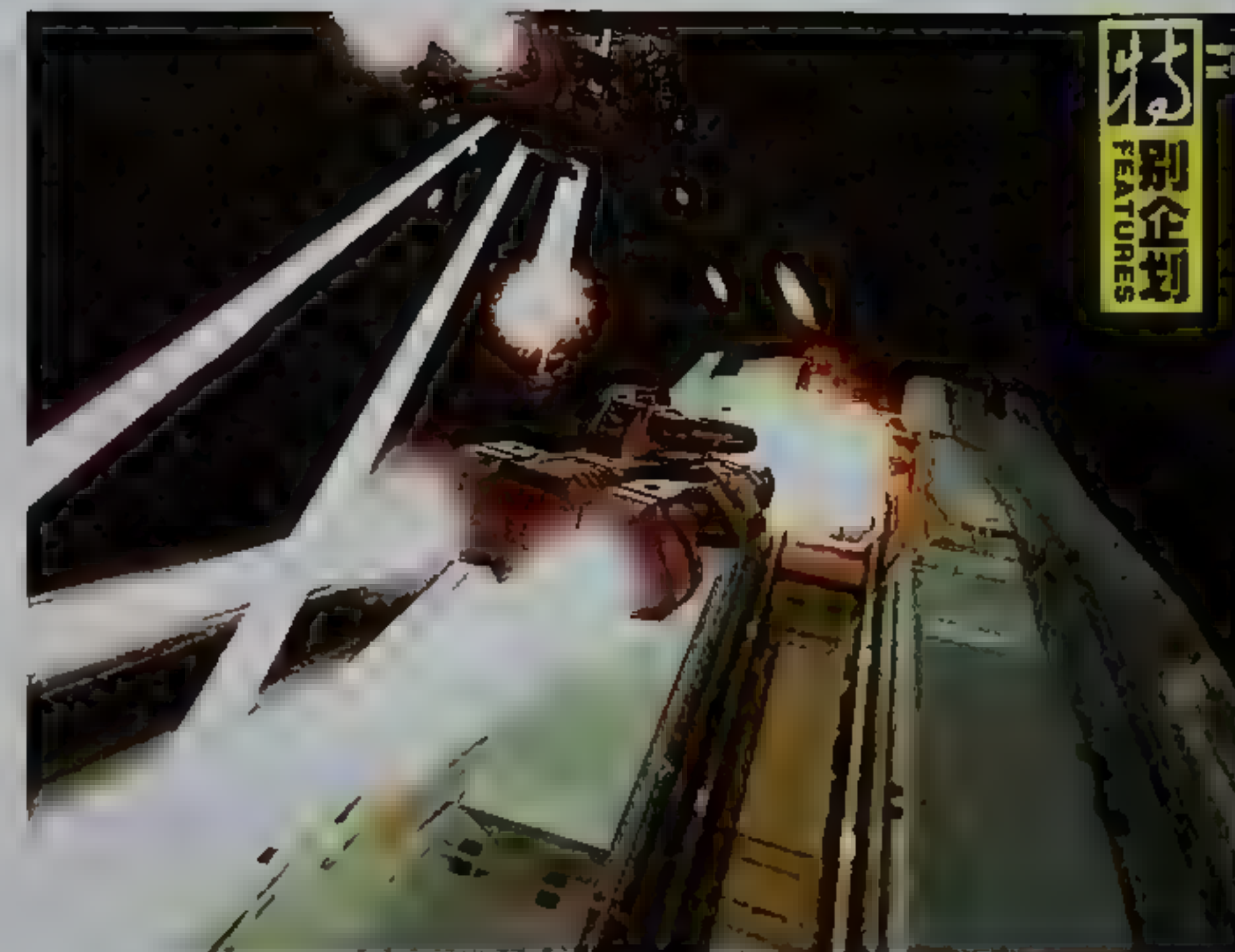
是一艘巨大的母舰,随后便要逐渐建立起自己的舰队。HW2 中将允许战争中生还的战舰在下一个任务中出现,这对游戏有着重要的影响。游戏的难度会随着舰队的规模自动调节;如果一方的舰队在某些任务中处在绝对弱势的时候,可能会随机得到一些补给;某方护卫舰队的最大数量也会有相应的调整变化,这一点在战斗中相当关键!

## 机动灵活

在战役进行当中,你要利用侦察机采集矿产资源,以求将母舰建造得更为强大,并且可以利用技术中心研究出大约 20 种战舰投入战斗。超过半数的战舰模型是在前作中出现的,而其他的则完全是全新的款式。在游戏中,要掌握好编队的操作对敌人进行攻击。在一支战舰小队中,所有的战舰飞行速度是相同的,他们会自动地、有战术地进行编队,并且会相互协同保护,它们也可以利用不同的战术性编队对敌人的一侧集中火力进行攻击。

## 主要与次要

真正让“家园”获得成功的原因是游戏所营造的浓厚幻想氛围,而这种氛围所具体表现出来的不仅仅是游戏的 3D 效果或



在对敌人的战舰进行攻击时,攻击机会集中火力在敌人的炮台上。

者是所描述的故事背景,而是其异常真实的单位比例。想象一下,一群高速的 Hunters 战机围绕着巨大的母舰飞行,这是多壮观的场面啊! HW2 为了增强这种效果,对每一个小单位兵种都进行了修改,举一个例子, Geschwader 将可以被完全控制,这一点很重要:通过研究升级,可以让舰队更具杀伤力,同时也让战斗更为激烈。

## 简化的操作

设计师 Josh Mosqueira 为我们讲解了 HW2 中简化的操



一个联合舰队的攻击力才是真正强大的,主力驱逐舰需利用 Hunter 进行护卫。

## Dan Irish 访谈录——进化替代革命

Gamestar: 最初的 HW 是从哪里得到的灵感?

Dan Irish: HW 的灵感大多来源于科幻小说,而且 Relic 有很多人是另一款太空游戏 Galactica 的爱好者。

Gamestar: 为什么在 HW 发行后这么长时间才有这部续作?

Dan Irish: 起初,我们要开发出一款全新的“家园”游戏。最后,我们决定要做的还是一款改进的游戏,而不是一款全新的作品。我们保留了 HW 的优势,改进了基础的设计,并将游戏的弱点进行了加强。

Gamestar: 一些玩家认为太

空策略游戏并不一定要用全 3D 引擎来表现,对此你们制作人之间是否有相反的意见? 很多吗?

Dan Irish: 这一点我们考虑了很长的时间,但我们一直坚持游戏要是一个真正 3D 宇宙游戏,我们只是在考虑如何将游戏变得更为容易上手。在 HW2 中,我们要让所有认为前作复杂抽象的玩家接受它。

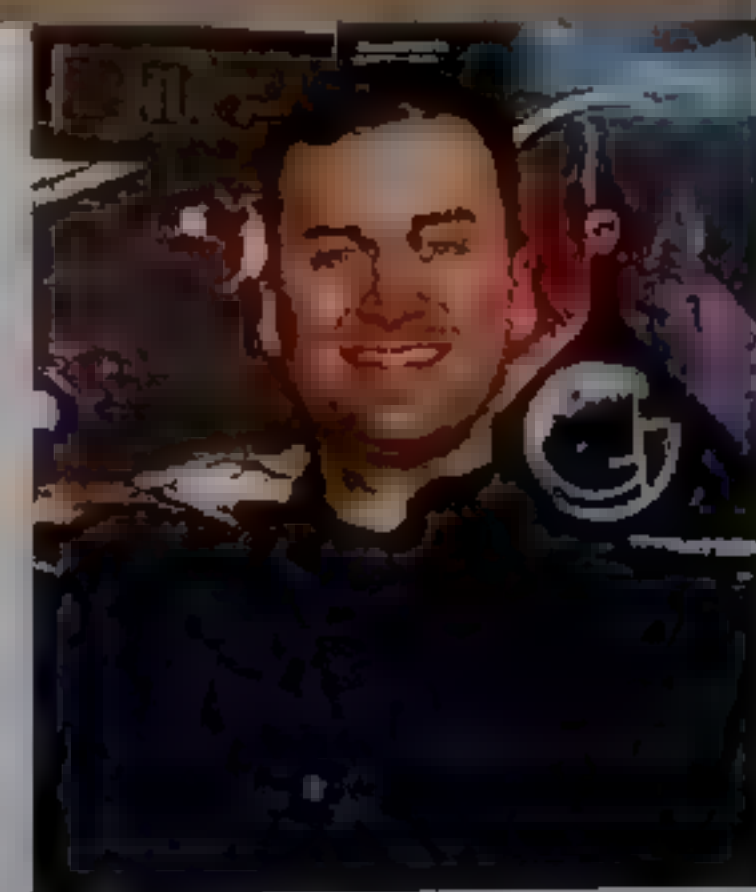
Gamestar: HW2 中有哪些可以让前作的爱好者兴奋的东西?

Dan Irish: 这当然还是大规模的攻击了。我们的目的是试着去找到更理想的战舰组合,玩家可以随时改变队形,可以象控制一

个单位一样控制整个舰队。在 HW 中,你不得不为微控投入更多的精力,必须保持舰队统一队形,而现在我可以利用小地图控制整个舰队,这里也加入了更高的战术成份。

Gamestar: 谁参与了游戏的故事设计?

Dan Irish: 故事是我们的设计师 Josh Mosqueira 起草的。另外我们的另一位设计师 Mary deMarle 也投入了很大的精力,为的就是让游戏的故事更加引人入胜。Mary 是一个游戏界中相当出色的作家,他曾为《神秘岛 II》编写过剧本,也参加了情节间的交互



Dan Irish 在 1999 年 HW 出现之前,一直在开发冒险游戏《神秘岛》(Myst)。现在他是“家园”开发小组的首席程序员。

设计。就像 HW 一样,新作仍有一个很出色的故事线,而我们这些人要做的就是为其制作引擎。





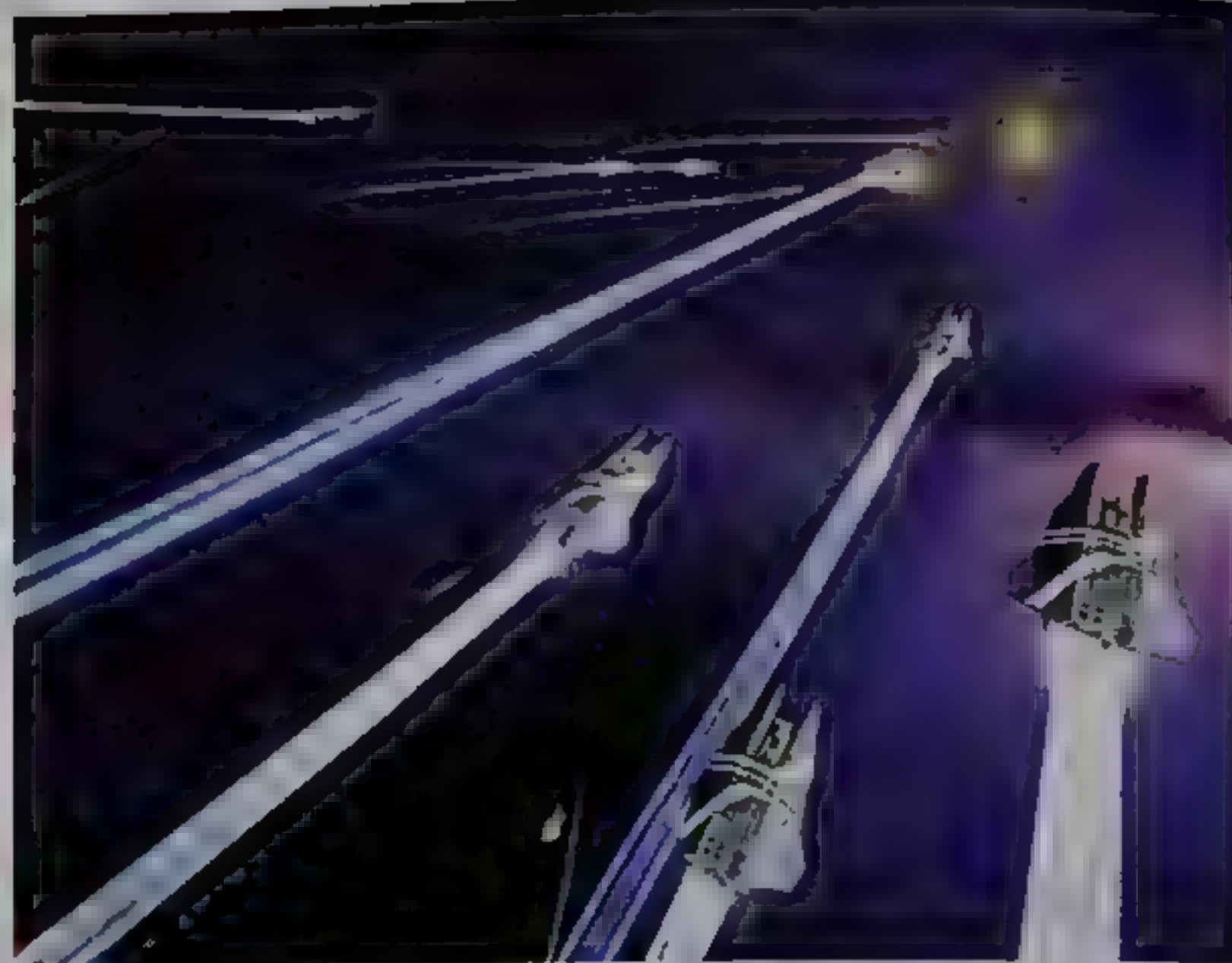
注意舰上的标志(就像这个 Relic 的标志),你可以利用他对战舰进行区分。

位置,战舰便可以移动到指定地点。另外类似的简便化操作方式也将应用在更多的单位和目标上,举一个例子,我们可以选中资源采集舰,下达采矿指令,便可自动收集;选中要维修的战舰,下达维修指令,维修舰便会自动过去维修。Relic 小组改良了 HW2 的视角。在游戏中,视角必须居中而不再是锁定在某个单位上。在测试中我们发现,通过鼠标移动到屏幕边缘的滚动我们可以看见整个战场。通过点击

鼠标右键可以强制停止,视角会自动停留在某一个单位上,并且可以自动缩放至透明,这样就不会有视线被阻断的现象。

#### 掌握整个舰队

游戏的小地图可以显示出整个战场的全景,玩家可以对自己的战舰发布命令,这样可以控制远方的战舰迅速回到其他战舰的周围。游戏中设计了战术菜单和队形菜单这使得游戏的操



我们用尾随视角观察这支 Hunter 编队,当接近激烈的战场时,它们会迅速解散队形投入战斗。

作更为简单化。游戏中玩家可以选 3 种战术(中立、侵略、逃避)进行移动和攻击。当玩家选择一种战术后,战舰可以自动组成一定的队形——这与《外太空资源基地》(O.R.B.)和《霸权:钢铁军团》(Hegemonia)完全类似。在游戏中,资源不仅仅可以在天体中找到,在一场战争后,被击毁的战舰碎片也可以回收,作为一种资源进行利用。母舰可以根据命令制造出所有研制的机型。另外你可以制造出研

究所,在里面可以研究其他的系统,例如加速器,或者增加舰体厚度以反射敌人的电波,或者对整个舰队进行伪装。

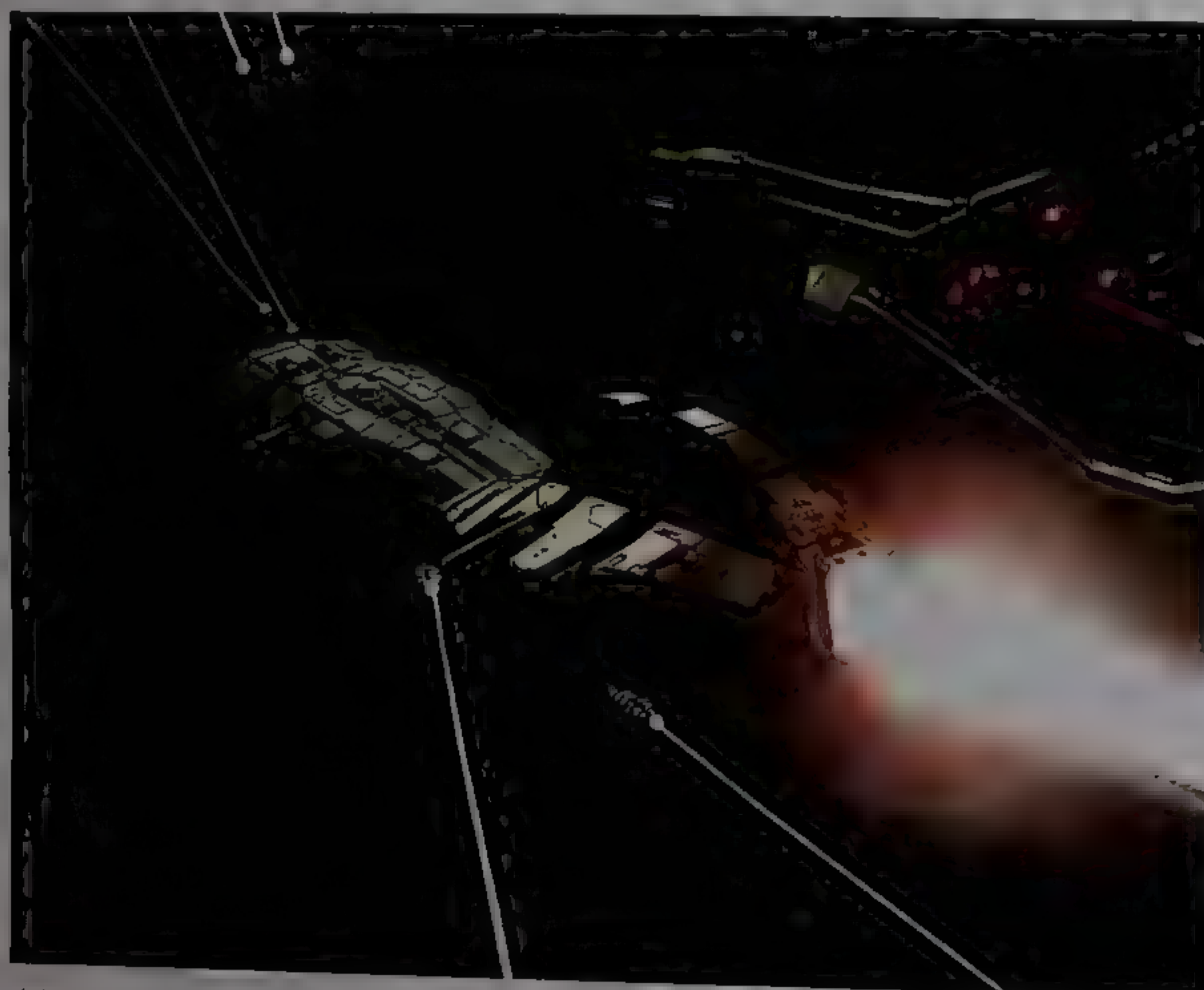
#### 更多的修饰

在 HW2 中,宇宙空间相当整洁,但作为名作的续集,利用环境而实施特殊的战术则变得更为重要。Irish 表示,这一点会得到更大的改进。要充分利用好整个宇宙中的各种自然现象如尘云等,玩家可以利用这些将自己的战舰隐藏起来。尽管当敌人舰队靠近的时候,伪装会失效,你的战舰将出现在敌人的感应器中,但此时你已经争取了主动,可以利用迷雾中隐藏的战舰或修建在陨石上的武器将敌人摧毁。游戏中战舰相互碰撞造成的损伤也将变得更为明显。

#### 空间技术

HW2 利用了最先进的图象技术。Relic 的引擎开发部门在动态光影以及其他 3D 效果的使用上投入了很大的精力。在 Mod 制作方面,Relic 也将全部开放:使用 Maya(完全免费的个人学习用的 3D 工具)玩家可以制造出全新的单位。在多人游戏方面,玩家可以同时与 6 位玩家游戏。另外,允许多人合作的战役模式也在考虑当中。■

(译/Kurd)



改进的视角操作可以使你更方便地对战局有一个宏观的认识。

- 要点
- ◆42 辆原厂赛车
  - ◆38 条赛道
  - ◆13 项授权赛事
  - ◆4 种视角
  - ◆2 种体验



职业生涯诱惑着许多车手

## 职业车手

从无名之辈到世界冠军:惊人的竞速场面与若即若离的故事线,展现了一位房车赛新车手的火热生活。

年轻的瑞安·麦肯(Ryan McKane)自豪地站在观众席上,爸爸刚刚赢得了又一场比赛。随即令人难以置信的事情发生了,另一位车手将老麦肯直撞出赛道,赛车翻滚落地后起火爆炸——父亲就在儿子眼前死去。这场事故在心中留下的积怨,使麦肯暗自发誓一定要将那个肇事的车手撞飞出去。在《职业车手》中,开发商 Codemasters 决心将其打造成为足以令车迷因精彩的故事而同样被牢牢吸引的游戏——如同运动游戏中的“银河飞将”。13 项授权的赛事、真实的赛道、赛车及其声响,共同营造出传神的赛场气氛。

#### 各具特性

游戏开始你将签约参加家

喻户晓的英国房车锦标赛(TOCA),此后你可能会获得其它的赛事签约,比如阿尔法 GTV 杯赛、南欧挑战赛或北欧挑战赛。根据比赛类型不同,麦肯要驾驶几乎完全不同的各类赛车:一辆 Lotus Elise 赛车的操控感绝不会与 Subaru Impreza 赛车或 Chevrolet Monte Carlo 赛车雷同。即便一名车手对赛道非常熟悉,在比赛中这也不会使相对其他车手占据绝对优势。不同车手在车辆的刹车效率、转向性能、加速性及最高车速等方面的不同设定,将产生各具特性的表现。

#### 速度点

职业模式中,比赛将基于 6 个最佳完成时间设定 6 个级别,达到特定的时间值,即可晋

升更高一个级别。至于比赛合约,只能当你完成整个赛季,并且达到了特定的成绩——通常是指定的名次或在某场比赛中获胜,你才能收到酬劳。麦肯必

须拼命赚钱,才有可能在最后参加罗拉超级大赛。多变的赛场、更快的赛车以及令人兴奋的赛事,组成了麦肯狂热的职业生涯。

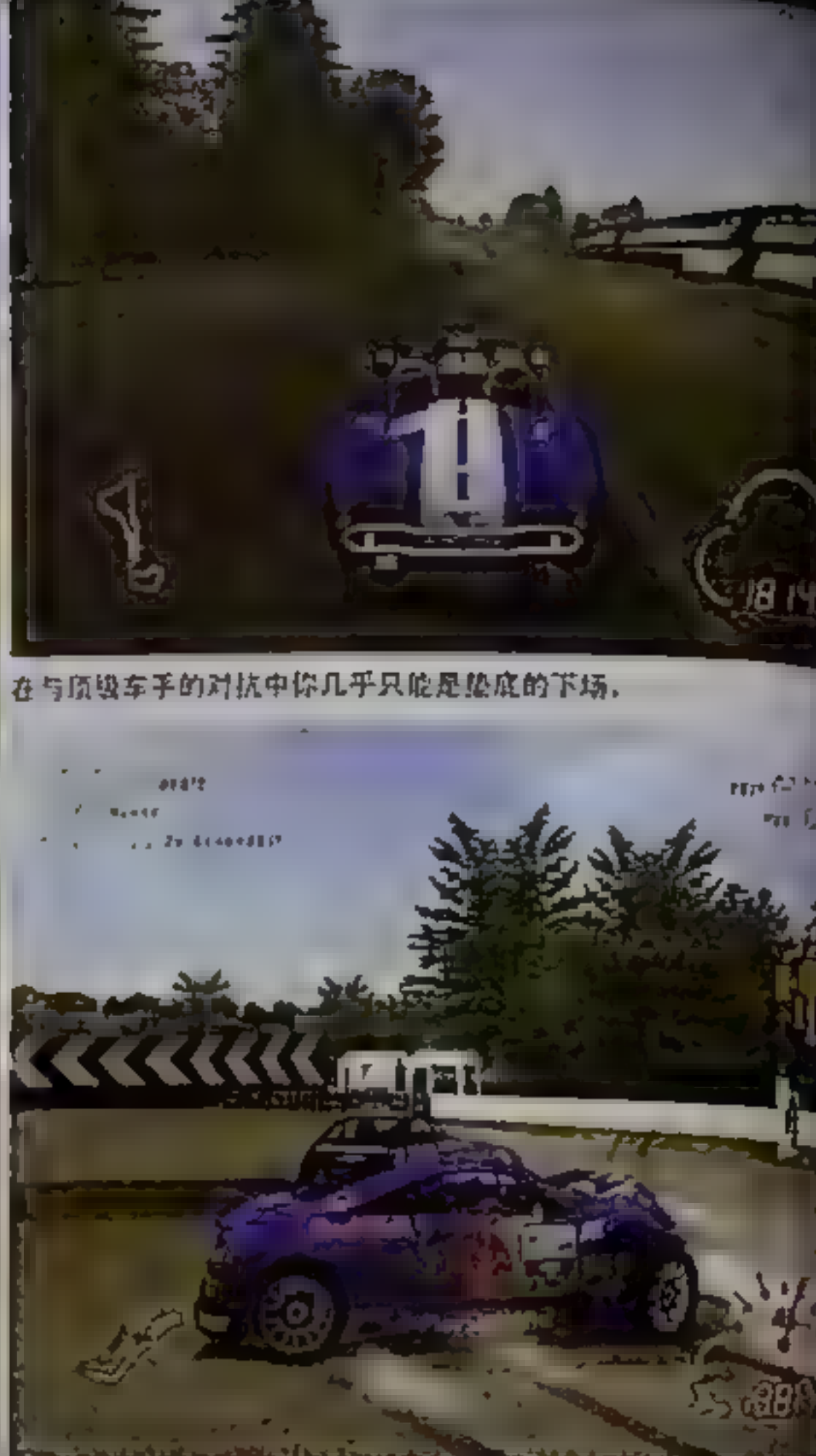


在温哥华街道围栏尽头不准的车辆





Ring的长直道提供了充足的时间观赏阿尔卑斯山脉的美景。(1280x1024)



在与顶级车手的对抗中你几乎只能是垫底的下场。

## 故事:单薄

在游戏中特定的地方,将有过场剧情上演,比如与可爱的梅拉尼(Melanie)初次邂逅时。《职业车手》同时也运用了所有陈腐的商业汽车运动的元素:能说会道的经纪人,赛车女郎,富有天赋的车手,

以及嗅觉敏锐的记者,主角麦肯则四处惹事生非。不过真正的故事却没那么简单。麦肯与梅拉尼邂逅,与自己的哥哥不和,最后了解到父亲生死的真相。遗憾的是,Codemasters本应在结局上(从文艺角度来说)多加些新意!此外,在节奏上的把握不利,也破坏了剧情

的气氛。

## 视觉效果

来看看漂亮的场景、高解析度的纹理贴图以及细致的赛车。《职业车手》在图像上的表现可以说是登峰造极。尽管画面中时常充填

了大量的多边形,但它依然可以在学校用机这种级别的PC上流畅地运行。毁损模組的画面表现也为它增色不少。在事故中,事故车及破损配件飞上空中,车窗前显现着玻璃破碎或车体变形的状况。撞毁场面如此壮观,而其对物理特性的影响却又如此无谓。前箱盖飞落甚

## 乐趣的总和

同事们的惊呼,使我愈加确信《职业车手》是一个大作了。显然游戏的剧情还远没有超出GZSZ(编译:德国一家综合网站www.rtl.de的内容)的水平。当然,RTL-Soap每日的访问量仍有500万之多。此外,用这么一个苍白的故事去描述职业生涯的剧情也令我很失望。当然,这比简单的数据表格要好很多了。当然,《职业车手》所有的一切中,夺冠是令我期待的竞速梦想,这使其它不快都不那么重要了。



Heiko Klinge



故事由一系列短剧讲述的,画面上是电视采访时的兄弟之争,唐尼(Donne)和瑞恩(Ryan,右边)。

## 多种尝试所获颇丰

作为一部结合竞速与剧情的游戏,《职业车手》令我满意。当然最终实现还是有败笔,游戏的开发者是不得不面对一些困难的。难道游戏完全改变了麦肯的职业生涯这一点令我感到有些滑稽?但是为何麦肯会成这么一个令人厌恶的家伙?也许需要更多的东西来解释这些。

## 车手的乐趣

这个游戏在我的硬盘中呆了数周。经过长时间的轻松游戏,我发现在丰富多变且令人叹为观止的赛事和赛道场景之外,《职业车手》中有不少令人诟病的地方。物理特性过于简化,当然在动作和模拟之间寻找平衡是很好的尝试,那些试图寻找令人兴奋的高速快感的人绝对应该注意这款游戏。丰富的赛场、众多的挑战,都在召唤你:行动吧!

至丝毫不会影响车辆的转向操控性能。类似的状况也出现在一些车辆性能设定对车辆的影响方面,尽管设定了胎压、减震弹性等,但几乎不会产生任何效果。

## 税收回报

《职业车手》的操控非常敏感,路肩微小的起伏都会导致突然的反应,因此你必须非常小心地驾驶。为了防止失控冲入道旁砂石地这样乌龙的事情发生,我们建议最好使用方向盘。根据Codemasters的说法,《职业车手》支持所有当前市面上的方向盘。在我们的测试中,Thrustmaster公司的Force feedback方向盘与Sartek公司的R440方向均可使用,惟一缺点是花费了很多设定的功夫。而Logitech的Momo方向盘及Microsoft的Sidewinder方向盘则没有任何问题。通过秘技功能,你可以激活许多看起来像是物理效应相关的调整设定,Codemasters计划在三月发行时公布相关的代码,所有其它的秘技代码则是用于

开启未开放的车辆和赛道。你可以通过人工服务热线来获得这些代码,不过这个客户号码却是用户付费的,真是无耻啊。

## 自我的角色

尽管设计者一直在以一些要点强调这是一个真实物理特性的游戏,但《职业车手》仍是一个融合了模拟和动作的竞速作品。当然可以肯定的是,车辆在不同的难度级别下会有不同的操控反应,物理特性的变化也比较明显。玩者在游戏中事实上没什么戏份,之前发生的事件对接下来的剧情没有任何影响。而一个严重的错误是:所有车辆在失控时都是以车体中心而不是以前轮为中心来旋转的。在柏油路面,矛盾的地方也很明显:侧滑时车辆直线冲出路面、草地、砂石而车体却毫无颠簸。

## 郁闷的车手

在《职业车手》中,你的经纪人的能力从商场精英到毫无希望

的呆了一应俱全,问车手在不同赛事中都会更换经纪人。一系列锦标赛的难度在很大程度上也是基于这项设定来调整的。至于经纪人的水平通常在一开始就已经可以确定了:若在最开始就没什么乱子,那么后面的赛程就基本上会一帆风顺。除了第一个赛事中的云斯顿大赛,其它对战都相当令人兴奋。由于遗漏了资格赛,你在比赛中总是会由程序来决定发车位置——而你通常会位于最强的对手的后面。在测试了若干次后,我们只好确定在这个测试版本中的确是遗漏了这一项目。■ (译/游骑兵)

## GameStar的挑剔是显而易见的

GameStar的挑剔是显而易见的。游戏的设计者加文·厄伯恩(Gavin Raeburn)在即将出版前给我们的简短留言说,他还将送来新的带有两种新游戏模式的版本。动作模式是针对新手,而模拟模式则针对老手。我们将在随后测试这一新版本。

赛事往往在最初的排位就决定了最后的结果。



## 技术测试

### 解决方案

以640x480分辨率及最高细节程度,在600MHz的CPU及至少第一代Geforce显卡的平台上,你就可以好好跑上几圈了。而在1.0GHz的CPU及最新一代Geforce显卡的配置下,你可以在1280x1024分辨率下以不丢帧的状况享受所有的图像表现。

### 内存/硬盘

在Windows98/ME下你需要至少128MB内存,WindowsXP则需要256MB。更

多的内存可以减少游戏开始及转场前的调入时间,还可以避免开赛前的一小段时间中的掉帧情况。硬盘方面,《职业车手》需要1.4GB的空间。

### 调整提示

提示1:你需要权衡速度与画质。我们建议那些使用如TNT2这样较老的3D显卡的玩家将调整推杆调到最左边。

提示2:16bit与32bit纹理在对显卡性能方面

的要求是需要至少DDR级别的显存带宽,激活32bit色深将获得更清澈的天空纹理效果!

提示3:《职业车手》中的车辆细节调整,将降低你的车体反光质量及特效,调整为15%或更高。

提示4:降低远处图像及纹理质量将获得大约30%的画面帧数提升。代价是背景的图像纹理往往显得污浊和突然出现。

测试结果		TNT2-32MB	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Geforce 2.4 MX	Radeon 9000	Geforce 3	Geforce 4 Ti	Radeon 9700
CPU与显卡									
600MHz	640x480x16(全分辨率)								
	640x480x32								
	800x600x32								
	1024x768x32								
	1280x1024x32								
800MHz	1024x768x32								
	1280x1024x32								
	1024x768x32								
1,000MHz	1024x768x32								
	1280x1024x32								
无法运行									
		严重掉帧		中度掉帧		流畅			



# GameStar 斯塔尔·朗

最初在戏剧舞台上汲取精华,随即在 Origin 以 Ultima Online 这款第一部互联网大型角色扮演游戏为舞台将其演绎出来。

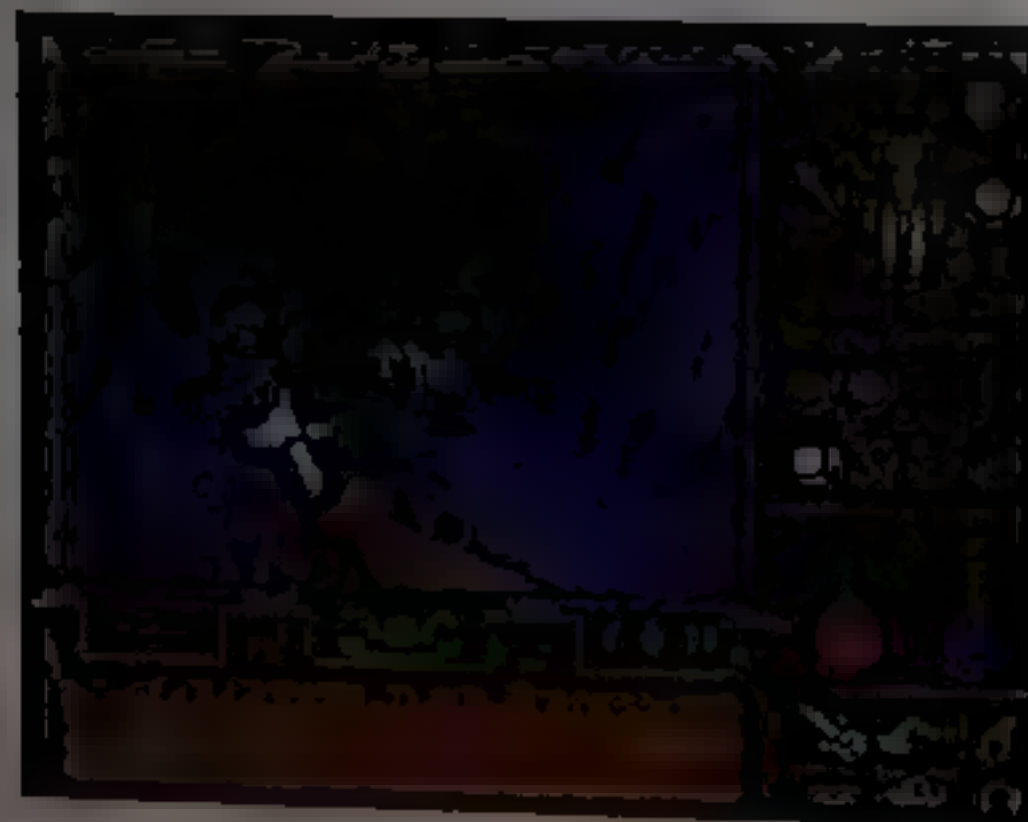


姓名: Starr Long  
年龄: 32  
国籍: 美国  
居住地: 奥斯汀, 德克萨斯州, 美国  
职业: 制作人  
学位: 路易斯安那州立大学戏剧学学士  
座右铭: 如果我们自己不能从制作的游戏获得乐趣, 也就不会有人能从中获得乐趣。

## 从业小传: 何时有何作为?

- 1992 在 Origin 公司作为测试员参加了《地下创世纪 II》(Ultima Underworld 2)、《创世纪 VII》(Ultima 8)、《陆空战将》(Strike Commander)、《银河飞将私掠者》(Privateer) 和《太平洋战将》(Pacific Strike) 的测试工作。
- 1995 着手《网络创世纪》(Ultima Online) 的工作
- 1997 《网络创世纪》(Ultima Online) 面世
- 2001 《网络创世纪 II》(Ultima Online 2) 计划被搁置, 离开 Origin 公司, 与理查德·盖瑞特 (Richard Garriott) 及罗伯特·盖瑞特 (Robert Garriott) 共同创立 Destination Games 公司。

## 斯塔尔·朗代表作



地下创世纪 II: 斯塔尔在 Origin 的品质管理部门工作时参与了这款游戏及其它许多 3D 游戏的测试工作。



网络创世纪: 作为主管, 开发这样一个具有多向发展性和需要持久运行的商业在线游戏, 是一项极具挑战性的工作。



网络创世纪 II: 当看到这个由斯塔尔作为项目负责人所制作的未完成的游戏中, 每个人都会对这样一个半成品的效果而惊叹。

## 斯塔尔·朗的 12 个“第一”和“最爱”

你玩的第一个电脑游戏?

在游戏中心玩到的《乓》(Pong), PC 上的《巫术》(Wizardry) 和《创世纪 IV》(Ultima 4)。

独处孤岛选择情带的三部游戏?

《暗黑破坏神 II》(Diablo 2, PC), 《托尼·霍克职业滑板 IV》(Tony Hawk's Pro Skater 4, PS2), 《侠盗猎车手: 罪恶都市》(GTA: Vice city, PS2)。

你最喜欢的多人游戏?

《暗黑破坏神 II》。

你持币待购的游戏?

下一代的 GTA。

你最喜欢的网站?

早期是 cdnow.com, 但那是他们在变得商业味十足之前。现在则是 Google。

你最喜欢的电影?

“Gleichen: 2001”、“Withnail”和“1ST”。

你最喜欢的电视剧?

每日新闻。

你最喜欢的音乐?

Jane 的 Addiction, Flaming Lips, Built to Spill, David Bowie, Jurassic 5, Outkast, Radiohead。

你最喜欢的食物?

虾和母亲在我生日时作的蛋糕。

你一生中最棒的选择?

在 1992 年进入 Origin 公司作为兼职测试员。

你的手机吗?

在我的朋友们的剧目中做舞台灯光工作 (www.goddrivesagalaxy.com)。

你家冰箱中的必备之物……

啤酒、水、沙拉和香烟。

## “在线游戏需要双倍的开发时间!”

斯塔尔·朗超越了《网络创世纪》之辉煌以及游戏的未来。

GameStar: 你是如何进入游戏业的?

斯塔尔·朗: 1992 年我结束了在戏剧学的学业, 希望能在奥斯汀附近的剧院找到工作, 然而不稳定的收入无法支撑我生活的转变。后来我在报纸上发现一则公告, 说是要寻找同城的兼职, 在大学有心理学经历的优先。就这样我来到 Origin 并当即被录用了。随后的几年中, 我不断升迁, 而且从理查德·盖瑞特身上学到很多东西。

GameStar: 你会开发怎样的游戏? 如果你有无尽资源和世上所有的时间。

斯塔尔·朗: 我会建立一个局域网级别的全球网络基础设施, 它会用来支持在线游戏的运行, 满足各种可能的带宽要求, 诸如语音聊天、极端真实的物理特性、全动态的环境以及更多更多。

GameStar: 你早期在单机游戏产品上工作, 此后又在纯在线游戏产品上工作, 为什么会有这样的转变?

斯塔尔·朗: 游戏源于类似人们之间的沟通, 而电脑却正是在单机游戏中的这个方面困扰着我们。如今我们回到了游戏的根源, 这使得游戏的目的更明确。这些令人兴奋的变化的同时, 也有扫兴的地方: 要想使一个有趣的在线游戏如期的、有效的运行起来, 比以往更为困难了。从执行一个单机游戏开发项目来

说, 18 个月是无论如何也能完成的, 而在线游戏却需要双倍的开发时间!

GameStar: 在线游戏是否将从此比单机游戏更为流行?

斯塔尔·朗: 绝非如此——就像人们常说的未来互动娱乐将导致电影的消亡一样。总是有不同的人群在支持着各自偏好的事物。在单人游戏中, 你总是处在事件的中立地位, 永远是独行侠。从某种意义上说, 在线游戏是无法提供这些的。像 GTA 这样的成功作品清楚地证明了: 总是会有一波又一波令人疯狂的单机游戏作品。

GameStar: 关于当初《网络创世纪》的互联网测试, 你现在是否有什么不同的看法?

斯塔尔·朗: 我后悔当初追逐了过多的目标——那意味着不可能实现理想的平衡性。此外我也应该从技术角度出发制定测试方案, 那样的话也许可以使我们避免最初的不稳定性以及糟糕的服务器性能。

GameStar: 当听说《网络创世纪 II》的开发被搁置时我们都相当震惊, 这是美国艺电唯一的明智选择吗?

斯塔尔·朗: 当此项目被取消时我也很失望, 但那段我生命中的经历已经过去。无论如何



我从中学到了很多, 并把这些经验运用到当前的“Tabula Rasa”项目中, 力求做到更好。

GameStar: 是否可以假设有一天你会与不列颠王 (编注: Lord British, “创世纪”系列游戏中最具威望的人类君王, 是游戏创始人理查德·盖瑞特的化身和代名词) 重新回到“创世纪”系列的研发工作中?

斯塔尔·朗: 哦我们可爱的“创世纪”, 它已在我与理查德的从业生涯中烙下了深深的印记。然而可以肯定的是, 它是属于美国艺电的。只要这一点不改变, 我们就不想也不可能重新为它做些什么。

GameStar: 在奥斯汀这群地道的 Origin 出道的人中, 还有谁在这里的其它公司工作? 有没有在酒吧中偶尔碰头?

斯塔尔·朗: 很少。几个月前, 我和史密斯 (Smith) 与哈维 (Harvey, Ion Storm Austin 公司) 吃了个午餐, 其实我们在 E3 上碰头的机会, 比在奥斯汀还要多了。

GameStar: 你有什么想对那些支持你们的玩家说的?

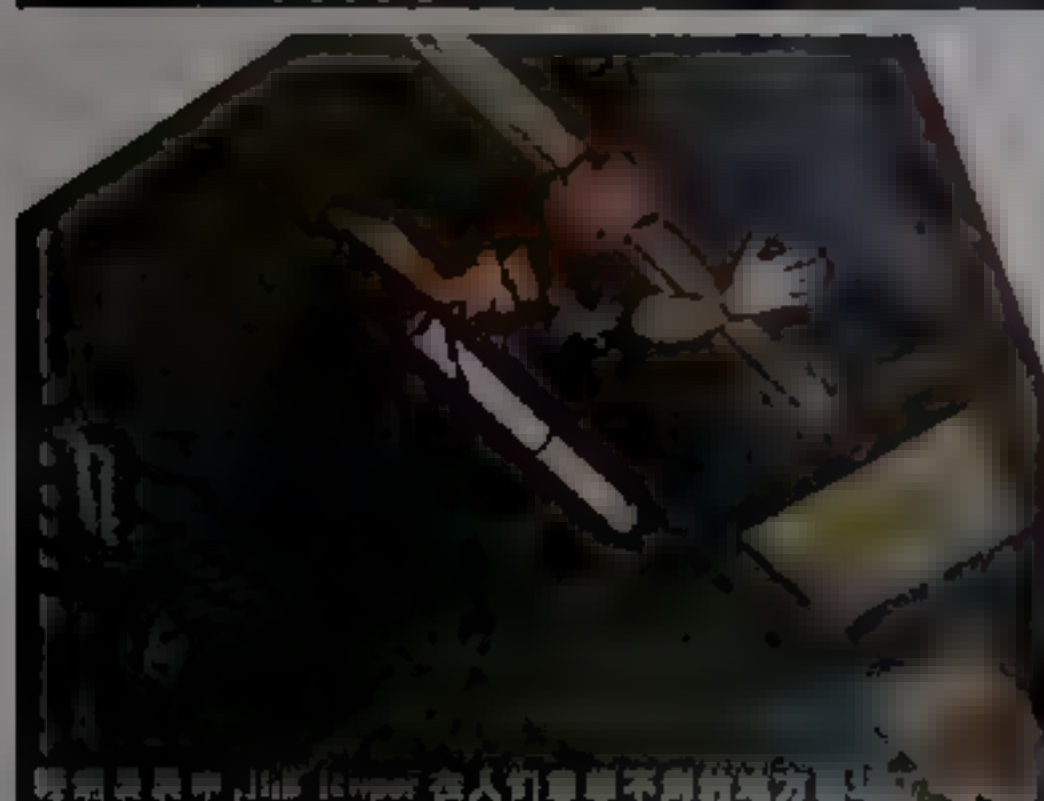
斯塔尔·朗: 设身处地地考虑问题。不要轻信你的经验, 直到抵达最终的真相。

## 享受穿行

斯塔尔·朗加入了一个汽车俱乐部。这使他总是风驰电掣地抵达公司。“我必须很小心地不要让我的 M Roadster 超速——不论是在内道还是外道。”慢点——这张照片不仅证明了一名车手的速度, 更是财富的证明。他更多的爱好包括: 洗礼、山地自行车、慢跑、收集钟和矿石玻璃 (在紫外光下会发光)。



# 2003 暴雪访华见面会



Bill Roper 在人们意想不到的地方



## BILL ROPER

暴雪北方 (Blizzard North) 副总裁, 所谓暴雪北方, 是从属于暴雪娱乐的开发部门, 位于 San Mateo, Calif. Bill Roper 主管公司的一切外部事务, 以及相应的内部开发团队, 并总揽暴雪的产品。

Bill Roper 直接参与了暴雪所有一流游戏的制作, 包括《魔兽争霸 II 黑潮》、《暗黑破坏神》、《星际争霸》、《暗黑破坏神 II》和《星际争霸: 母巢之战》。他同时在游戏世界的设定以及手册设计上扮演了重要角色。这些游戏包括《魔兽争霸 I、II》、《星际争霸》、《暗黑破坏神 I、II》。Bill Roper 还曾在加州大学学习声乐, 因此他也直接或间接地参加了暴雪产品的配音工作, 这些产品包括魔兽系列、暗黑系列以及星际系列。此外, Bill Roper 还参与了这些游戏的 Macintosh 版本的制作。

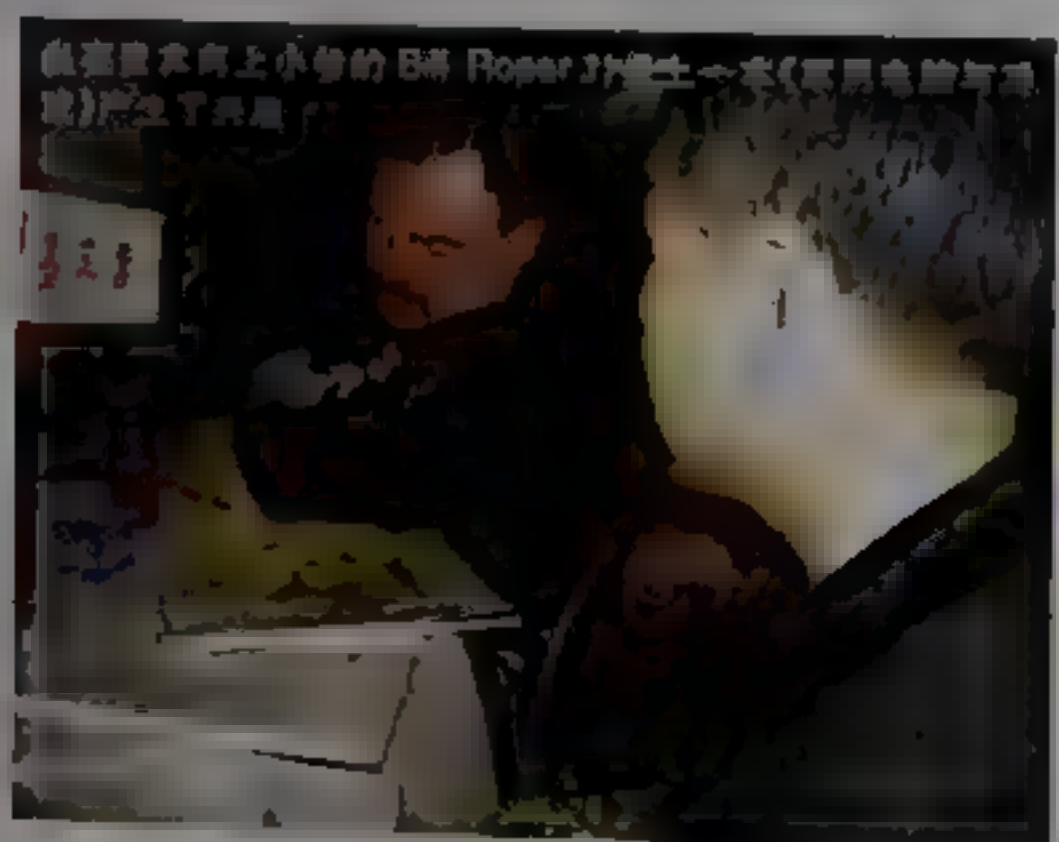
2003 年 2 月, 本刊记者得到了全球顶尖电脑游戏开发商之一暴雪 (Blizzard) 公司的风云人物 Bill Roper 即将于 3 月初来华的消息。

2003 年 3 月 1 日, 本刊记者游骑兵和 Racer 登上南行的列车, 目标——上海!

2003 年 3 月 2 日, 上午 8 点, 本刊记者到达上海站, 一出站便遭遇黑车, 好在半路因其违章被警察拦下, 费用就此全免。真是幸运啊! 不过我说的不是自己, 而是那个黑心司机, 因为我们已经决定投诉他了, 呵呵, 算他小子走运……

闲言少叙, 我们二人随后入住酒店, 勘察地形, 联系当地“地头蛇”, 其间也是颇费一番周折, 在此略过不提。

当日晚 8 时, 由“地头蛇”奥美公司陈望治先生引路, 先去城隍庙享受小笼包, 然后直奔此次活动的主会场——新天地之东方魅力酒吧, 探路之外兼感受上海最新娱乐胜地的绝对小资。



是夜 11 时, 暴雪创始人之一、现任暴雪副总裁、《星际争霸》、《暗黑破坏神》、《魔兽争霸》等著名游戏的主创 Bill Roper, 现任暴雪公共关系总监的 Gil Shif 和 VEG (维塔迪环球娱乐, 暴雪的母公司) 的高级代表 Michael Fong 第一次踏上中国的土地。

2003 年 3 月 3 日 10 时, “2003 暴雪访华见面会”正式开场, 世界顶尖游戏巨头与中国的媒体、厂商和玩家开始进行划时代的第一次零距离接触!

暴雪公司首次在中国举行见面会, 主要目的是什么?

这次我们带来了最新的《魔兽争霸 III 冰封王座》, 另外在刚才的演示中大家也看到了正在研发中的《魔兽世界》, 这是暴雪下一步最重要的产品。另外也是希望与中国的玩家有一次近距离的交流。(编者注: 此次暴雪公司来到上海, 是作为暴雪的亚洲产品巡回宣传活动的最后一站, 巡回宣传分中国内地、韩国、日本、中国台湾、中国香港五站。)

此次《冰封王座》的宣传, 是由暴雪公司在各地选择了一些独家报道媒体, 它们都有哪些?

因为没有具体负责这项宣传活动, 所以我们的确不知道这些媒体都有哪些。但我们都会在最市场地区选择当地最好的媒体来共同宣传我们的产品。

作为一款扩展资料片,《冰封王座》主要的制作目标是什么?

作为扩展资料片, 我们总是希望会比原作做得更好。由于《混乱之治》推出之后大获成功, 市场对其续作也有很大的期待。从通常的经验来说, 成功作品的资料片, 至少能取得 40% 的成绩, 那么以《混乱之治》全球 500 万套的成绩来看,《冰封王座》也将取得很高的销量。

这款扩展资料片的研发工作是从什么时候开始的? 是在《混乱之治》的研发计划中就安排有这一扩展资料片, 并且为它在故事线上做了铺垫吗?

《冰封王座》的研发工作开始于去年的六月份左右。由于是同一个制作组在进行制作, 因此可以说并没有什么早期的计划, 而是在推出《混乱之治》以后, 继续进行的后续研发项目。在故事的衔接上, 也是根据前作的发展顺水推舟继续下来的。

战网伴随 1997 年《暗黑破坏神》的发行开始运



行, 这项免费服务总计大约花掉了暴雪公司多少钱? 这些支出从哪些地方得到了弥补? 暴雪公司是如何看待战网的?

战网是暴雪公司一直以来回报正版游戏玩家的一项服务, 因此我们不会从中考虑赚钱的问题。至今我们在战网上已经投入了数百万美元, 用于服务器的购置维护和线路租用。我们希望通过此项服务, 使我们的游戏更值得玩家们购买和使用。

电脑游戏市场长期饱受盗版困扰, 特别是在亚洲市场, 很多游戏制作商都开始弱化单机游戏的研发, 转而加大网络游戏的研发力度, 以求获得有保障的市场回报。暴雪如何看待单机游戏与网络游戏之间的关系?

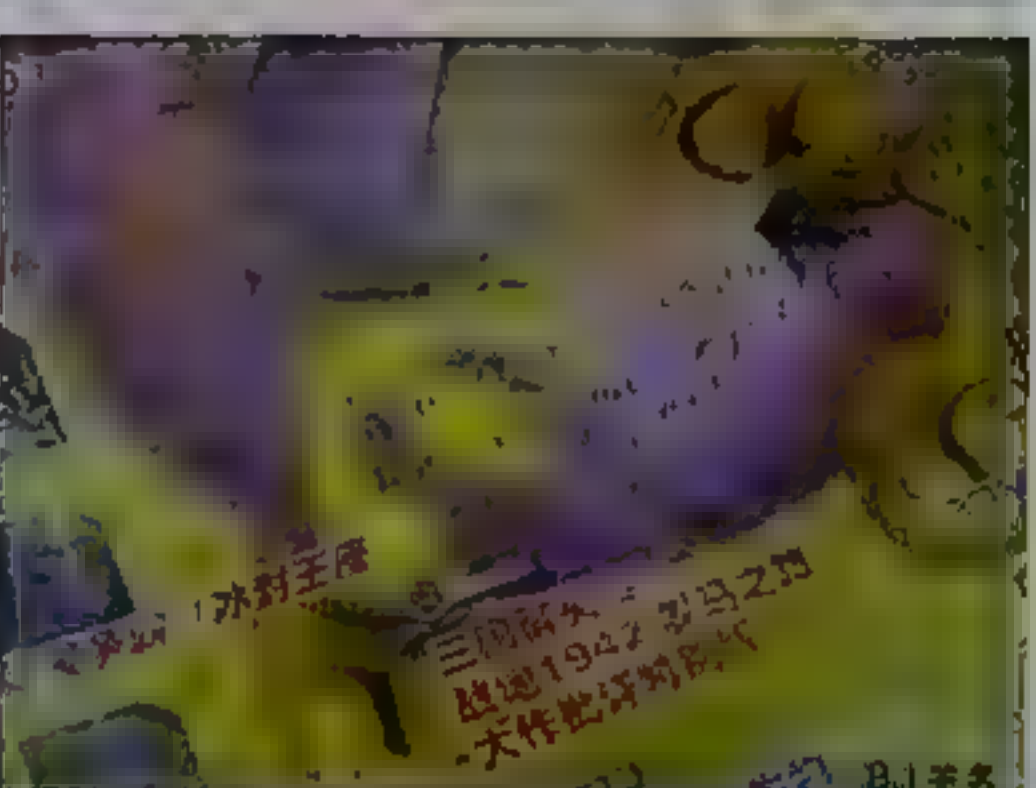
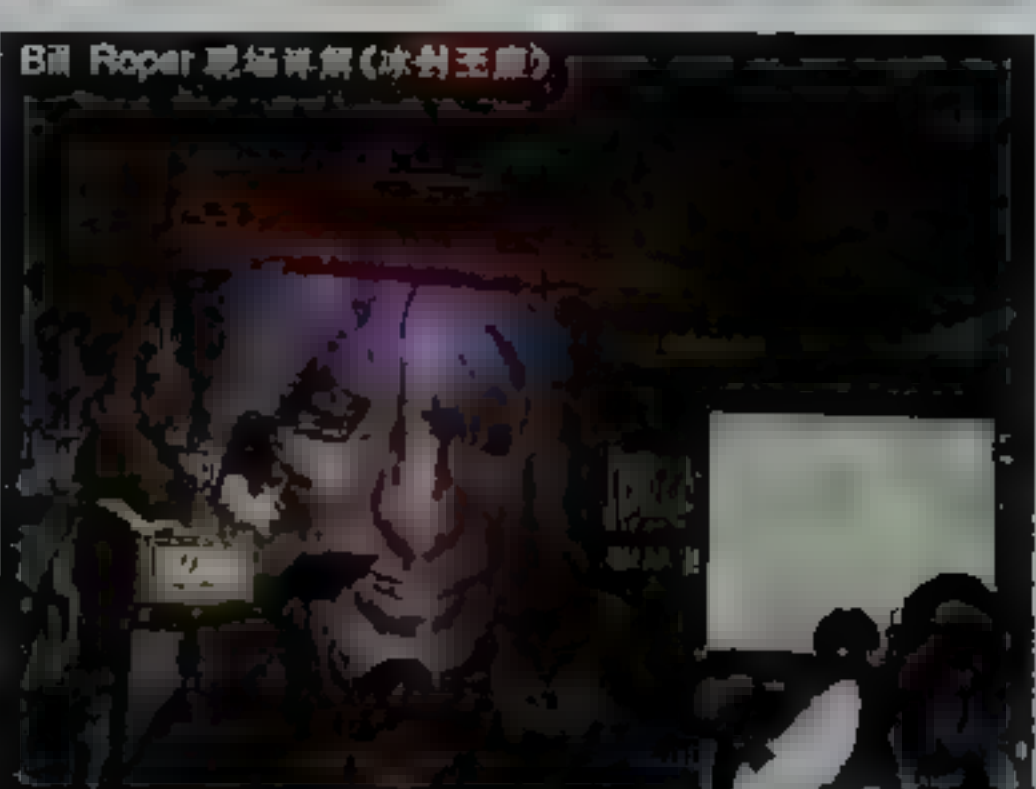
暴雪以往的产品, 都得到了消费者的认同



和支持, 这使我们有信心推出更好的产品, 来满足这些游戏者的需求。当然, 我们也在积极地开发符合市场规律的产品, 比如我们的《魔兽世界》。我觉得产品的品质是获得市场成功的决定性要素, 无论是单机游戏还是网络游戏。当然, 盗版是一个需要认真对待和解决的问题。

暴雪的游戏产品是如何在创新与保持传统之间获得灵感的?

这的确是一个很令人头疼的问题啊 (笑)。在我们的产品中, 都会尽可能地保留那些受到玩家喜爱的角色造型或故事内容, 并且力图用音乐等元素强化玩者对游戏的感受。还有就是研究玩者对游戏性的越来越高的需求, 比如我们即将推出的《魔兽世界》, 它将为喜爱暴雪产品的玩家带来全新的感受。



暴雪的游戏产品是如何在创新与保持传统之间获得灵感的?

这的确是一个很令人头疼的问题啊 (笑)。在我们的产品中, 都会尽可能地保留那些受到玩家喜爱的角色造型或故事内容, 并且力图用音乐等元素强化玩者对游戏的感受。还有就是研究玩者对游戏性的越来越高的需求, 比如我们即将推出的《魔兽世界》, 它将为喜爱暴雪产品的玩家带来全新的感受。

下午 3 时, 在极短时间内匆匆接受了数家国内媒体的专访后, Bill Roper 一行登车前往机场, 飞向了此次亚洲之旅的下一个目的地。真是来也匆匆, 去也匆匆! 带来的是一片欢笑, 留下的是一缕不舍。无疑的是, 这场“暴雪”还将再次降落中国……





“鱼叉”(Harpoon),是美制 A/RGM-84 反舰导弹的代号,已经成为西方各国海军的标准装备,以此命名以现代海战为主题的游戏可说是恰到好处。然而,正如长期以来始终没有发生过一次像样的大规模现代海战一样,现代海战的游戏迷们至今也只能继续埋头于上世纪末的“古董”中。对他们而言,《鱼叉IV》简直就是结束长夜再现黎明的希望之光,尽管这道冲破黑暗的曙光来得如此之慢,如此艰难。



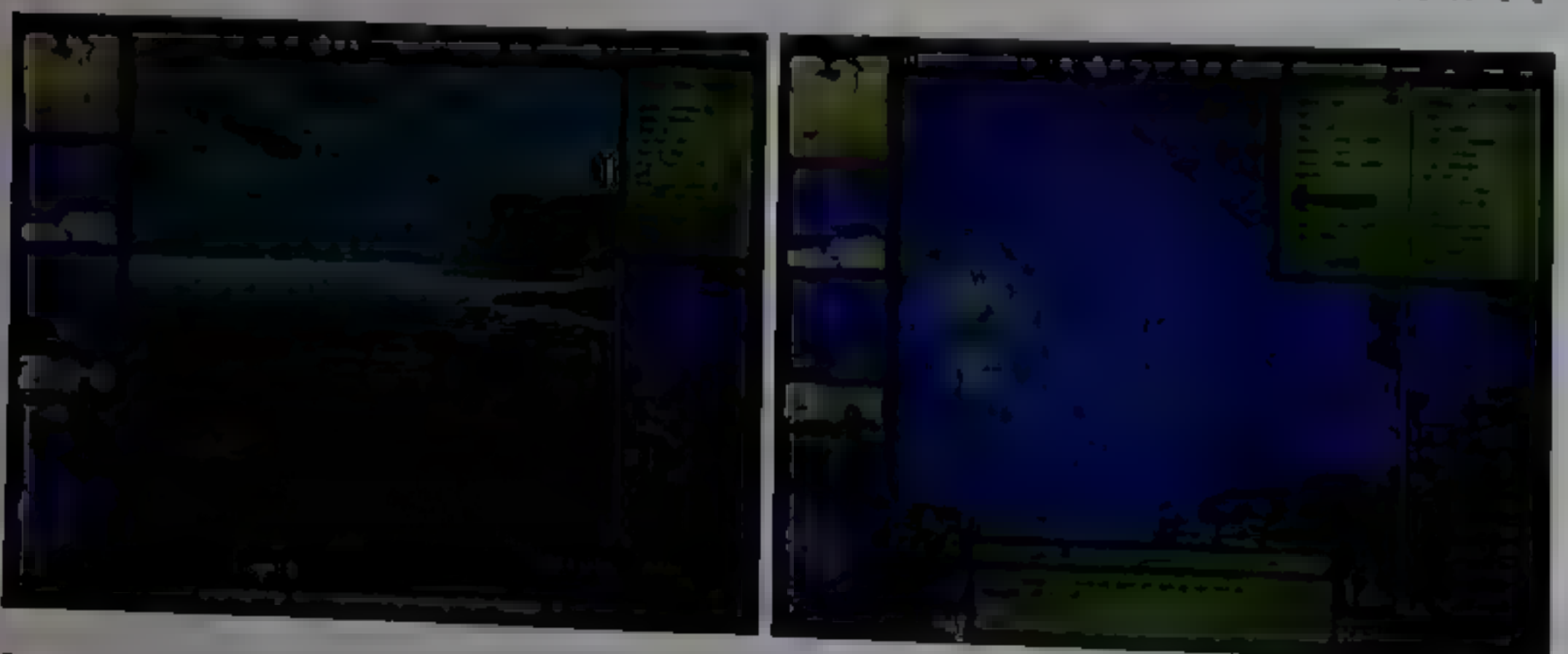
很像 007 电影中的经典台词吧?在游戏名称前冠以人名已不算稀奇了,但与席德·梅尔这样的游戏界“天皇巨星”相比,这位“邦德”先生恐怕很多人还比较陌生。拉瑞·邦德曾是电脑程序员,从美国海军退役后成为防务咨询公司的海军分析家,从与知名的政治军事小说家汤姆·克兰西(Tom Clancy)合著了著名小说《红潮风暴》(Red Storm Rising)后,他开始步入作家行列,其个人也有多部反映政治军事危机的作品登上过纽约时报畅销书榜。

邦德同样很早就参与制作战争游戏。自上世纪八十年代起陆续推出了“海军上将”三部曲,其中最具有影响的就是《鱼叉》(其它两部游戏分别以两次世界大战为主题)。邦德为《鱼叉》制定系统规则和编写任务脚本,结合水面、水下和空中的各种武力,提供了丰富翔实的数据,真实体现了现代海战的错综复杂。二十多年来,这部游戏仍不断地被修订和完善,其不同版本都受到玩家的欢迎,三次获得威尔斯商业奖,而且被美国海军学院、澳大利亚国防部等军事机构和战斗舰艇用于辅助教学或训练。克兰西也给予了很高评价,还以此作为创作小说的参考素材。

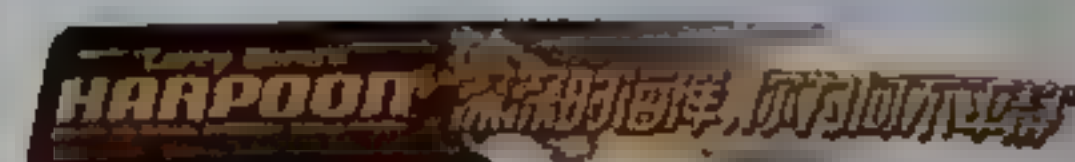


《鱼叉》最初是作为桌面图版游戏出现的,随着个人电脑的普及,很自然地会被移植成电子版,不过却是经历了相当曲折的发展。Three-Sixty Pacific 公司最先于 1989 年改编出第一部《鱼叉》,在界面设定、运行机制、操作方式等方面都有诸多创新,获得过《电脑游戏世界》(CGW)年度最佳战争游戏奖。由于版权变更,4 年后的《鱼叉II》没有沿用前作的基础而自成一统。此后,不同的公司和开发团体陆续推出了基于二代的 Classic、Online、Classic97 和 Classic2002 等版本,而《鱼叉III》实际是对二代的升级,先后推出过 Mac 和 PC 版。

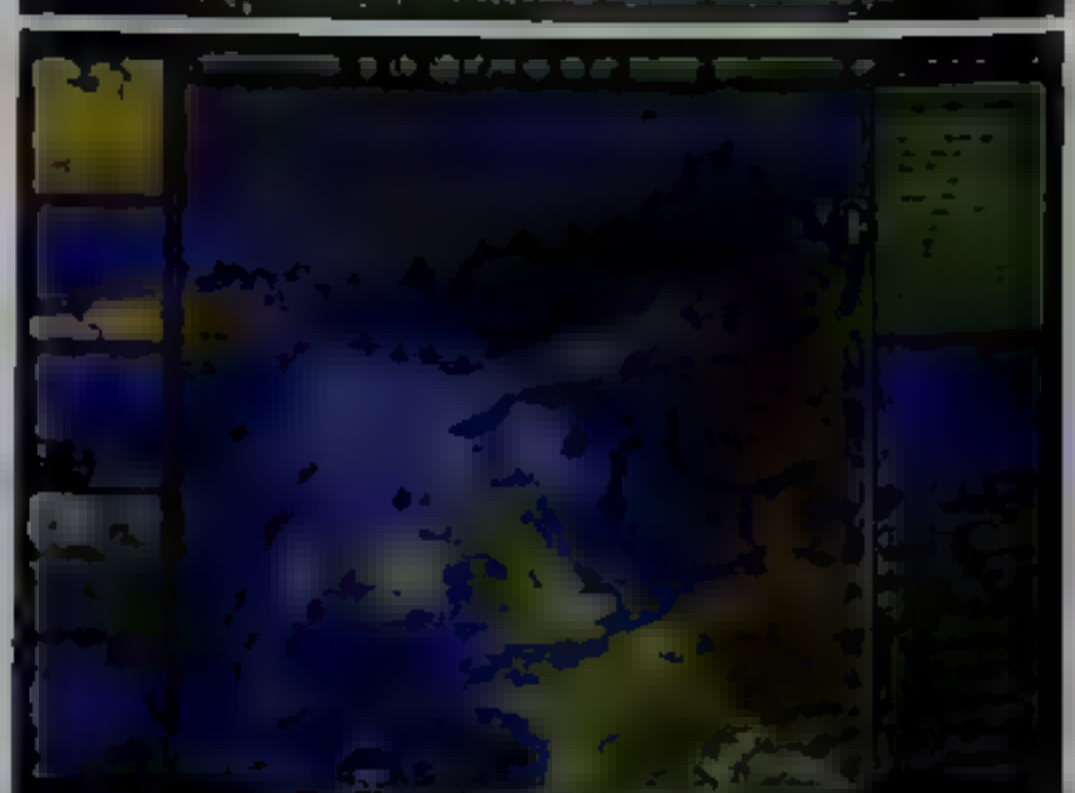
在 1997 年,以出品战争游戏知名的 SSI 公司获得《鱼叉IV》的开发权后,其命运反而更加坎坷。初期的开发失败导致了制作方的更迭,而 SSI 在并购浪潮中被多次易手更是雪上加霜,即使“伴”上 Ubi Soft 这座大靠山后,因资源分配和市场前景之故也没有获得足够支持,直到去年还多次传出本作下马的消息。幸而 SSI 的几位骨干一直作着不懈努力,《鱼叉IV》最终才



得以柳暗花明重上正轨。经过如此反复,这款游戏原定与《舰队指挥官》(Jane's Fleet Command)同期上市的作品跳票达 4 年之久,几乎让人忘记了它的存在。



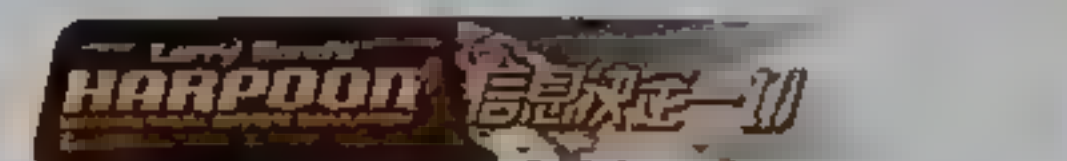
当年广为传唱的这首南斯拉夫歌曲中的疑问,倒是可以从国际政治的角度作个解释。“谁控制了海洋,谁就控制了世界”各种势力在海权上的明争暗斗从未停止过,这就给游戏提供了广阔的发挥空间。《鱼叉IV》在名称上并非指从二代发展而来的续集,而是指采用的是邦德第 4 版的系统规则。在这一新版本中,将



以 1984 至 2000 年的冷战和后冷战时期为历史背景,在两次世界大战中都爆发过腥战的北大西洋上,来自北约、华约和中立国的武装力量将进行一场现代化的军事角逐。

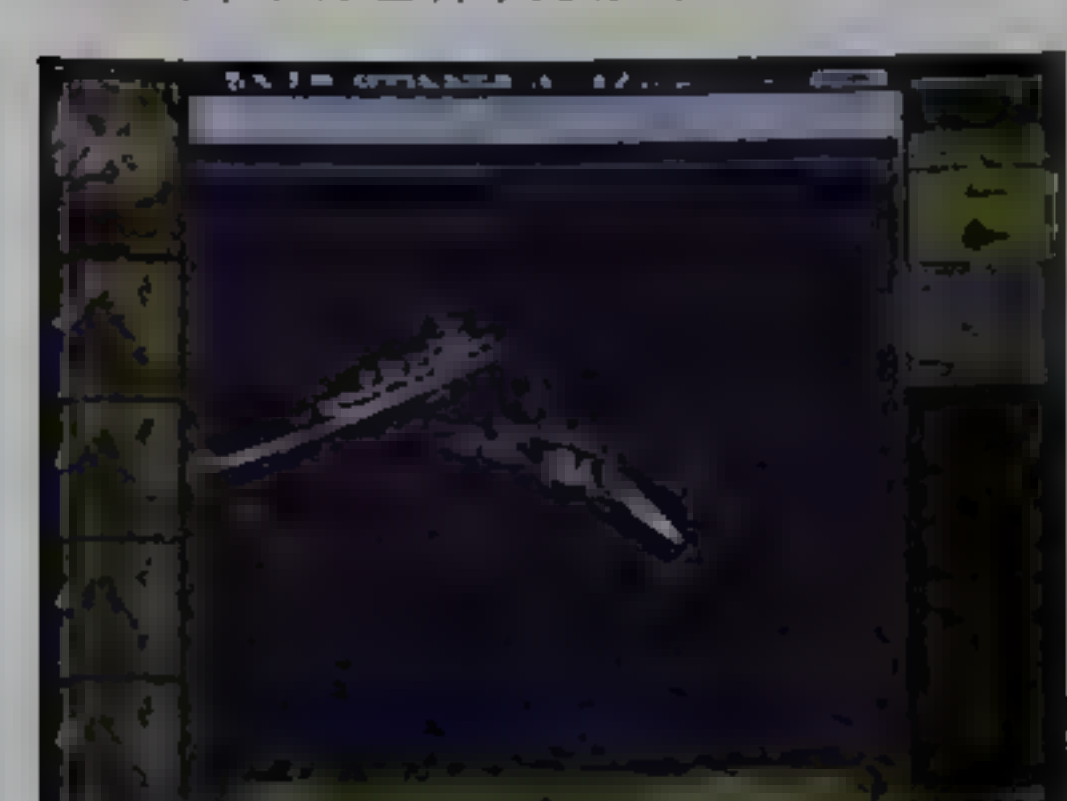
游戏的核心是由邦德亲自编写的“高潮”(High Tide)战役。玩家将指挥北约一方的水面舰队群、航母作战群、水下潜艇群和海军陆战队等,在格陵兰-冰岛-英国(Greenland-Iceland-UK, GIUK)海域与华约组织展开全面对抗。整个战役由一系列半动态任务组成,玩家可以针对特定目标使用规模不等的作战单位或混合编队,每项任务的完成情况都将

影响到以后的作战条件和力量对比。同时,在“海陆空天电”五位一体的现代战争体系中,作为战区指挥官还要充分考虑到与陆军和空军力量的协同(如支援两栖登陆),以及电子战、通讯联络、后勤保障等环节,最终确保己方的制海权。

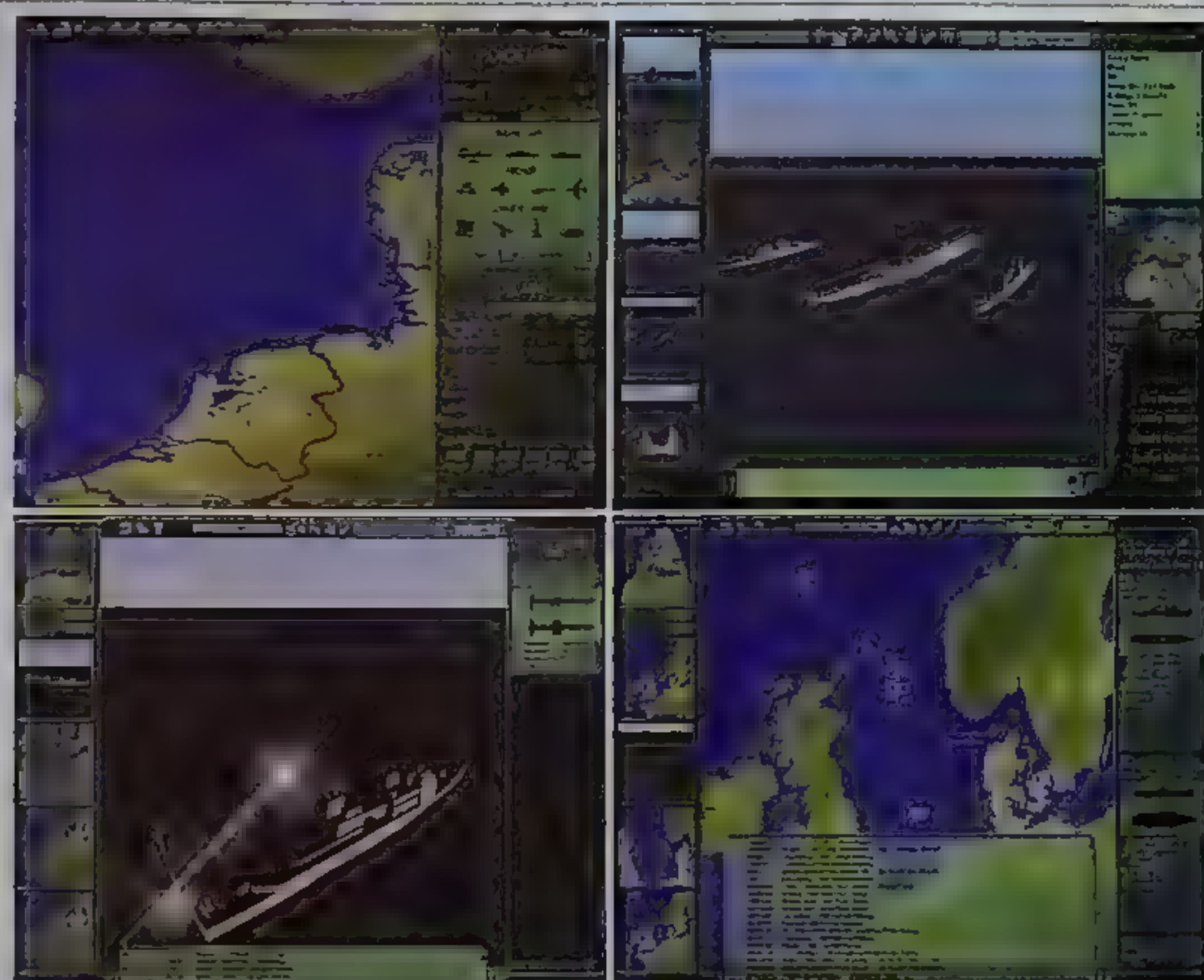


玩家对战争策略游戏最感头痛的就是如何能迅速了解战场态势并做出正确决断。对此,保留了即时制的《鱼叉IV》在界面设计上更强调直观易用,玩家犹如置身于一个高度智能化的作战信息中心,前作中层层叠叠的菜单被简化为一个主视窗和五个子窗口,并可按需要灵活设置和切换。你既能在根据卫星图片制作的高细节度海图上观察到敌我武器的射程范围、雷达声纳的探测距离、水层或云层的覆盖区域、侦察卫星的运行轨迹以至日夜交替的分界线,也可近距离监视战场每一处的动态变化。同时打开多达 25 层的各种信息标记固然能将一切尽收眼底,不过关切气象云图直接显示战舰飞机的位置也许更有帮助。

为便于玩家上手,游戏中还安排了虚拟的作战参谋,及时为你提供重要信息和决策参考。本作也简化了指令操作,你不必像专业人员那样熟知各种术语参数,只需在地图上以鼠标点击-拖动的方式就可以命令舰队转向移动或发起攻击,电脑 AI 将根据战术意图制定具体方案供你选择。不过如果有足够自信的话,你也可以亲手决定使用何种武器,安排作战序列或设定应对措施,毕竟靠自己掌控全局来取得胜利才更有成就感。



《鱼叉IV》借用了《驱逐舰指挥官》(Destroyer Command)的 3D 引擎,但本质上还是个策略游戏而不属于模拟类型。3D 的运用除了跟上潮流增强视觉效果外,更重要的是帮助玩家把握立体战场的实时状态。通过 3D 视角来查看海陆地形的变化、作战单位的部署、舰队的预警范围和防空反潜区域等,直观地判断出可能存在的进攻途径或防御漏洞,而不必劳神于抽象的数据分析。当然能目睹己方舰队乘风破浪的雄姿,以及发射导弹把敌舰轰入海底的场面也是很过瘾的噢!



对于军事迷来说,最感兴趣的莫过于能通过游戏接触到各种先进装备。既然号称史上最复杂最真实的海战游戏,《鱼叉IV》中庞大的武器数据库自不是浪得虚名。其中收录了美、前苏联、英、法、德、挪威和波兰等 14 个国家所拥有的超过 250 个级别 1000 多种武器平台,涉及到东西方各种最具代表性的水面舰船、潜艇、战机、制导武器和电子装备,如尼米兹级航母、伯克级“宙斯盾”驱逐舰、基洛夫号巡洋舰、阿库拉核潜艇、Su-33“侧卫 D”、F-14“雄猫”舰载机及其所用的导弹、鱼雷、雷达等。翔实的资料包括相关的图片数据、发展历史、规格参数和作战效能等,玩家可随时查阅,作为选择适当的武器或对抗手段,以及研究其战术运用的参考。

此外,这些武器数据文件都采用标准的 DBF 格式,只要能够收集到足够详细的资料,玩家用常见的数据库软件进行增添或修改都并非难事。同样,游戏也附带了功能齐全的任务编辑器,实际上这都已经是“鱼叉”系列的“优良传统”了。也就是说,你不仅可以“与时俱进”地更新原有数据,更可在不满足于狭小的欧洲的情况下,自行创建其它地区的海军力量和作战任务,比如重现马岛战争或是在亚太热点海域来一场实打实的较劲。正所谓“海阔凭鱼跃”,占地球表面积 70% 以上的四大洋都将是施展拳脚的广阔天地!



与《舰队指挥官》相比,《鱼叉IV》将更具深度,也有着更丰富的内容和更值得挖掘的可玩性。如果说前者只是个游戏的话,后者可谓是一部现代海战的微缩模型。虽然仅支持两人对战的联网模式比较薄弱,不过在开放架构下,铁杆玩家们不难使其像前辈那样保持相当长的生命力。然而毕竟时过境迁,目前的游戏市场格局早已有了根本性的变化,无论是从波折丛生的开发过程,还是从近几年再没有同类新作出现的状况来看,《鱼叉IV》将又是叫好不叫座的一代“经典”,甚至可能成为绝唱。如果你是马汉海权论的忠实拥护者,那么就不要错过这最近,也可能是最后的实践机会了。■







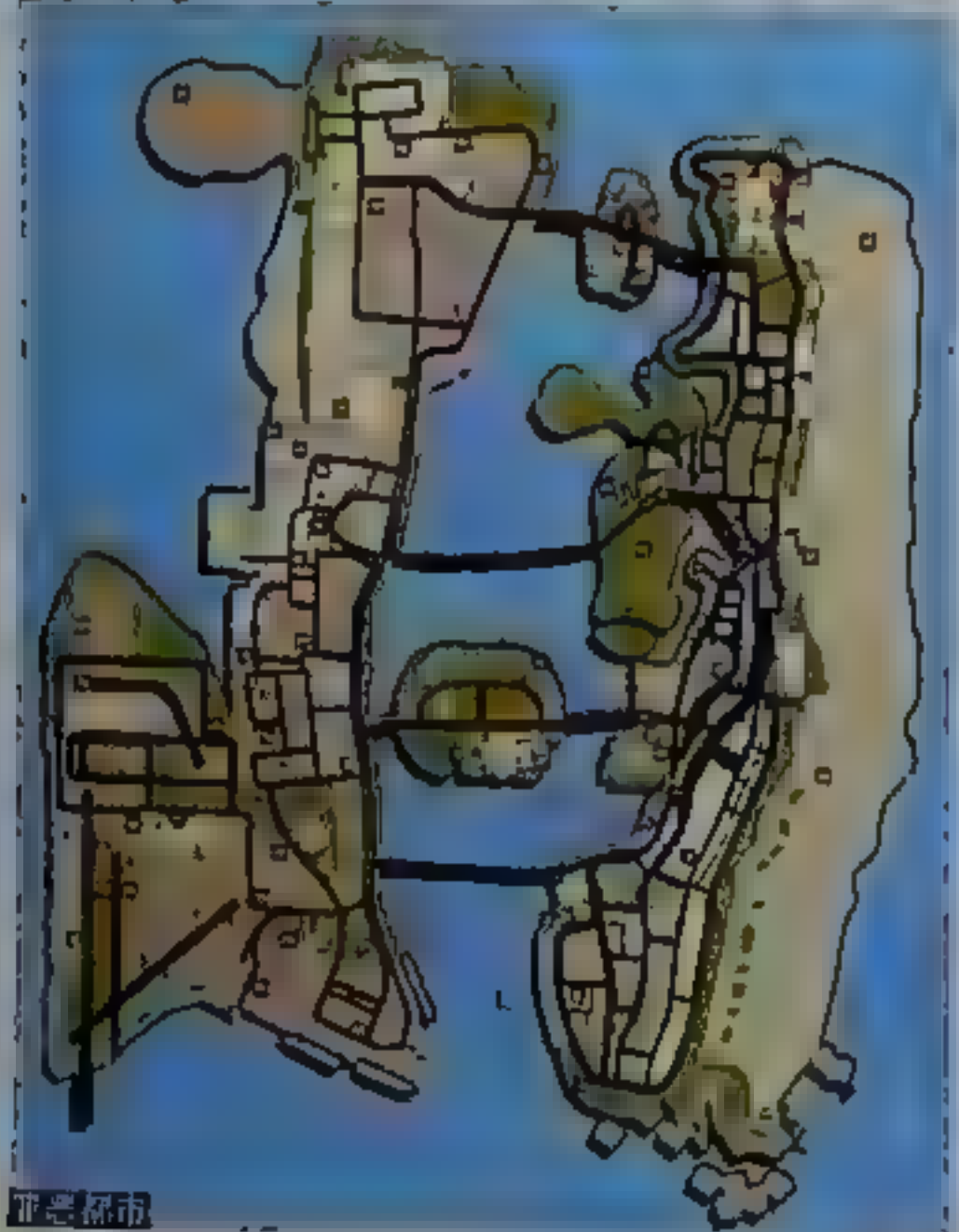
## 【Rockstar的辉煌】

如果说一部电视剧能捧红一群明星,那么一个经典游戏往往能捧红一个制作小组。Rockstar正是这样一个小组,它们凭借“侠盗猎车手”系列(后文简称GTA系列),从默默无闻到众人皆知,从以前12个人的工作组到现在跨国专业开发公司。该公司推出的游戏几乎涉及所有平台,目前,他们正致力于PC版《侠盗猎车手:罪恶都市》(Grand Theft Auto: Vice City,后文简称VC)、《英雄本色II》(Max Payne 2)等作品的开发工作。回望GTA系列的成功,主要归功于游戏强悍的虚拟技术、高自由度的方式与令人深思的暴力成份。这正像今年第六届美国互动娱乐成就奖颁奖典礼上,大会主席保罗·罗文森所说:“只有散发创造性和灵感光芒的制作公司,才能创造出这样堪称经典的游戏。”

## 【完美的移植】

Rockstar与SCE在《侠盗猎车手III》(Grand Theft Auto III,后文简称GTA3)发行前曾签订过协议:在2004年之前,GTA系列将是PS2平台专属软件。值得庆幸的是,由于PC并不属于游戏主机,因此这份协议使PC玩家无须再羡慕PS2玩家。经过半年呕心沥血的移植后,GTA3资料片VC即将在PC上露面了。

众所周知,PS2游戏移植PC是一项非常艰巨的工作。为了更好地进行图形位数和引擎技术的移植,Rockstar派出了核心成员亲自参加移植工作,并专门前往阿拉斯加附近海域度假,收集了



10,000张数码相片和数百小时的动态场景,以便在移植工作进行适当“修补”。因此你完全不必担心移植程度,相反,场景方面在8万个多边形填充支持下,将得到脱胎换骨似的改变,真正做到了无缝连接的效果。你不会再看见自由之城边缘的锯齿线,每个物体之间都进行色调增补修正,PS2版时隐时现的贴图错误在PC版中荡然无存。而互动方面更加接近现实,你能亲眼目睹赛车时凌乱飘动的头发;飞机掠过时产生的强大气流使树叶摆动;摩托车玻璃屏所遭到的雨花;太阳光与波光粼粼的海岸线交相辉映的特效……至于其它方面,PC版定制有16:9宽屏显示模式,虽然对大多数玩家并不实用,但却体现了制作者着眼未来的构想。如此效果当然要求更高的配置,你必须要有GeForce 3以上显卡,才能保证游戏的正常运行。

相对画面的出色,音乐更完全超越了游戏本身。VC全程提供80年代酒吧、歌舞厅、古典音乐等90首,共达7CD容量的授权音乐曲目,总共超过10小时播放时间。每个无线电台都有风

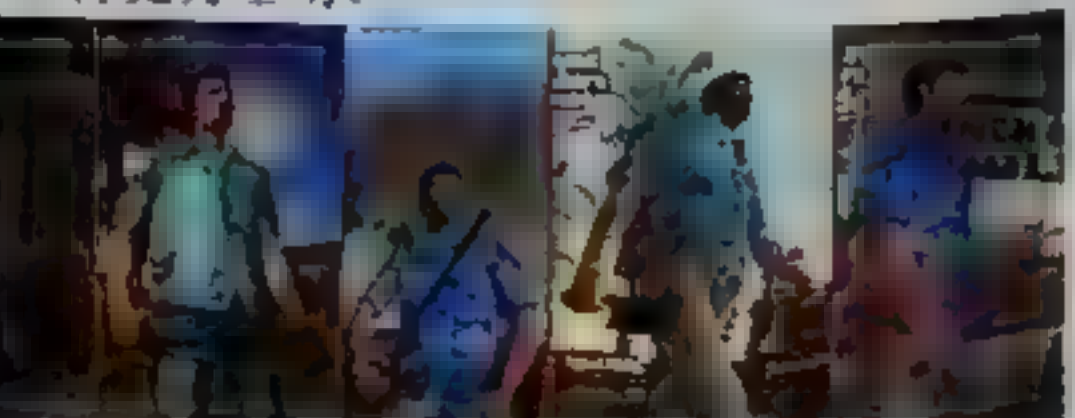


格独特的名曲,例如Judas Priest, Frankie Goes to Hollywood, Hall & Oates, Kool & the Gang, A Flock of Seagulls等流行音乐人主唱人物的画面都会在电台传出。当然,你并不是想听什么就可以听到什么,不同风格的音乐都是由本电台类型音乐的主持人来选择播放,想听代表金属音乐的Jenna Jameson去播放朋克音乐是不可能的。时常切换电台,你才能听到更多自己喜欢的音乐。游戏另外还允许你通过拷贝MP3的方式添加音乐,试想,当你驾驶着汽车,无拘无束地驰骋于城市中,“收听”周杰伦的《龙卷风》,定然别有一番乐趣。



## 【新主角·新舞台】

VC的主角换成了英俊潇洒的帅哥Tommy Vercetti,当他并不会比前作中的吉米·迪尔法法。Tommy Vercetti因犯罪在监狱中度过了15年,当他被释放后已经是20世纪80年代,此时的自由之城已没有油水可捞,因此他的目光转向了位于迈阿密附近的罪恶都市。尽管资料片依然沿用前作引擎制作,但由于光源图像代码被重新编写,前作PC版中那种灰暗感觉被艳丽阳光、沙滩、海洋所取代。整座城市更充满了活力,漫步的市民、黑社会争斗、自由游泳者、巡逻的警察随处可见。这些NPC的AI得到大幅度改进,也显得更为生动。



罪恶都市面积比自由之城增大了两倍,室内场景也变得更为复杂充实,你能自由出入赌场、旅馆、酒吧等室内区域。为了原汁原味地再现80年代风格,室内会摆设诸如红木书桌、毛皮沙发、吊扇、落地摆钟等“古”家具。所有这些场景并非装饰品,你将完成赌博、送比萨饼、卖冰棍等琳琅满目的小任务,以及100个隐藏包和跳板供你研究,努力完成它们能得到金钱和武器方面的奖励。可以说,资料片没有真正意义上的爆机,如果达成任务的100%完成度,不花上200个小时是不可能的。



本次冒险遍布海、陆、空三大舞台,其中最让人称赞的是锁定系统和储存功能的引入。当你面对众多敌人,锁定系统会自动在目标之间定位,帮助玩家更好地消灭敌人;储存功能允许你保存武器和衣服,不至于因交通事故或进警察局而丢失。物理性能也得到淋漓尽致地发挥。举个例子,如果使用狙击枪射击轮胎,汽车便失去了自控能力,打破以前只能击毁汽车的设定,给玩家创造了更大的选择空间。另一项有趣的设计是,在汽车高速行驶时能表演一个轮胎倾斜前进的特技,这不仅为游戏增添了不少乐趣,也将是你获取金钱的一种特殊手段。



## 【真实的电台音乐】

★热力98.3

罪恶都市中历史悠久的电台,以充满节奏的情调放送为主。DJ Fernando Martinez先生被誉为“空中情圣”,他磁性的嗓音对情侣们有100%穿透力。

★FLASH

Laura Branigan这位端庄的女性节目主持人非常热爱古典与爵士音乐,尽管GTA3设定在80年代中,但爵士和古典音乐依然拥有广大听众。

★发条105

这是成古板者听之则喜,却被年轻人争相追捧的音乐频道,节目包括灵歌、电子迷幻风格的音乐。

★V-rock

看到这个名字就知道含有浓浓的重金属味道,电台音乐用刺耳的声音来表演快节奏的歌曲,虽然破坏或减弱了音乐的艺术性,冲淡了词曲的意义和节奏的韵律,不过却非常适合作为飙车任务“进行曲”。

★声波103

发布新闻和谈话类的频道,尽管话题非常丰富,但是长时间收听玩家也会厌烦,毕竟录制出来的节目时间是有限的。

★流行音乐台

播放80年代的流行音乐,被Rockstar重新修改,让你从经典歌曲中听出新意来。不过名字太俗气,现实中不会真有这个电台吧?

★Espantoso

黑人风格的爵士乐频道,让白人目瞪口呆地从中间感受到了赤裸裸的“心与灵”。不过对于国内玩家而言,可能只会感到对牛弹琴。

## 【全新消费理念】

在自由之城奋战过的玩家普遍感觉钱用处不大,这种观念在罪恶都市中得到完全改变。每个任务都有成千上万的收入,购买装备简直是九牛一毛。罪恶都市鼓励玩家在更多的方面消费,你可以购买自己喜欢的豪宅,每个豪宅提供换装(根据剧情有时你需要装扮成不同角色)、存盘、车库等全套功能。当玩家拥有更多钟爱的汽车,或更好的直升飞机后,就需要花钱购买更大的豪宅来进行保存。除了以上实用功能外,住宅内部装修得极其华丽,拥有独立的庭院、私人游泳池、厨房卧室。不仅如此,你还能在城市中投资码头、冷饮店、酒吧、网吧、出租汽车公司、电影制片公司、汽车展示中心等商业建筑,投资的建筑每天会自动产生盈利,Tommy Vercetti只需要按时前往指定地点,就可以坐在家数钞票了。但天下没有免费的午餐,在购买这些建筑之后,玩家必须完成一系列支线任务,只有这样才能成为它们的拥有者。非常有趣的是,支线任务被设计得幽默搞笑。例如成为冷饮店老板后,你的任务就是开着冰激凌车去市中心疯狂销售50根冰棍,在逃税的情况下不被警察逮捕,这样你的员工就会给你3000元盈利;又例如成为出租汽车公司老总,就需要千方百计霸占其它出租汽车公司,从而争得更多客源。由此,游戏的可玩性再次得到延伸。

## 【等待已经结束?】

从以上介绍中看,VC绝不能再使用资料片来命名,它是一个全新的游戏。PS2版已经在去年上市,权威游戏网站GAMESPOT以9.6的高分证明了它的成功。目前,PC版移植工作基本接近尾声,北美地区将在5月13日率先推出。附带一提的是,Rockstar已正式开始《侠盗猎车手IV》的制作工作,将于2004年推出,看来漫长的等待还将继续……

## 【新工具·新武器】

交通工具是GTA系列的核心,罪恶都市自然少不了新元素的加入,下面就让我们先睹为快吧。

★摩托艇

资料片加入的新式交通工具,分为竞速、公路、越野、水上滑翔等不同型号。它超强的马力和优秀的加速性,较小的车身适合在狭窄小巷穿行,并且赛时能做出空翻、抬头、翘尾等惊险动作。

★直升机

作为最受玩家期待的工具,确实没有让人失望,游戏中将出现阿帕奇武装型、普通观光型、警察专用、水上滑翔等不同型号。你将能自由驾驶飞机在城市上空翱翔,都市美景尽收眼底。不过考虑城市面积大小,你必须在指定高度和区域内飞行。

★游艇

游艇在VC中不再是被忽视的“角色”,城市被浅滩分隔,有超过20%的任务发生在海上,弥补了自由之城中的不足。

★汽车

汽车是GTA系列必不可少的工具,它不仅是城市中代步的工具,而所有任务都需要汽车的协助。罪恶都市中有120种汽车等待玩家“使用”,这些车型涉及80年代所有类型。

★近战武器

在保留前作中的武器基础上,罪恶都市新增大量近战武器。它们是不锈钢套、螺丝刀、日本剑、匕首、电锯、砍刀、菜刀、高尔夫球棒、榔头等,看来Tommy Vercetti的单打独斗将更加有趣。





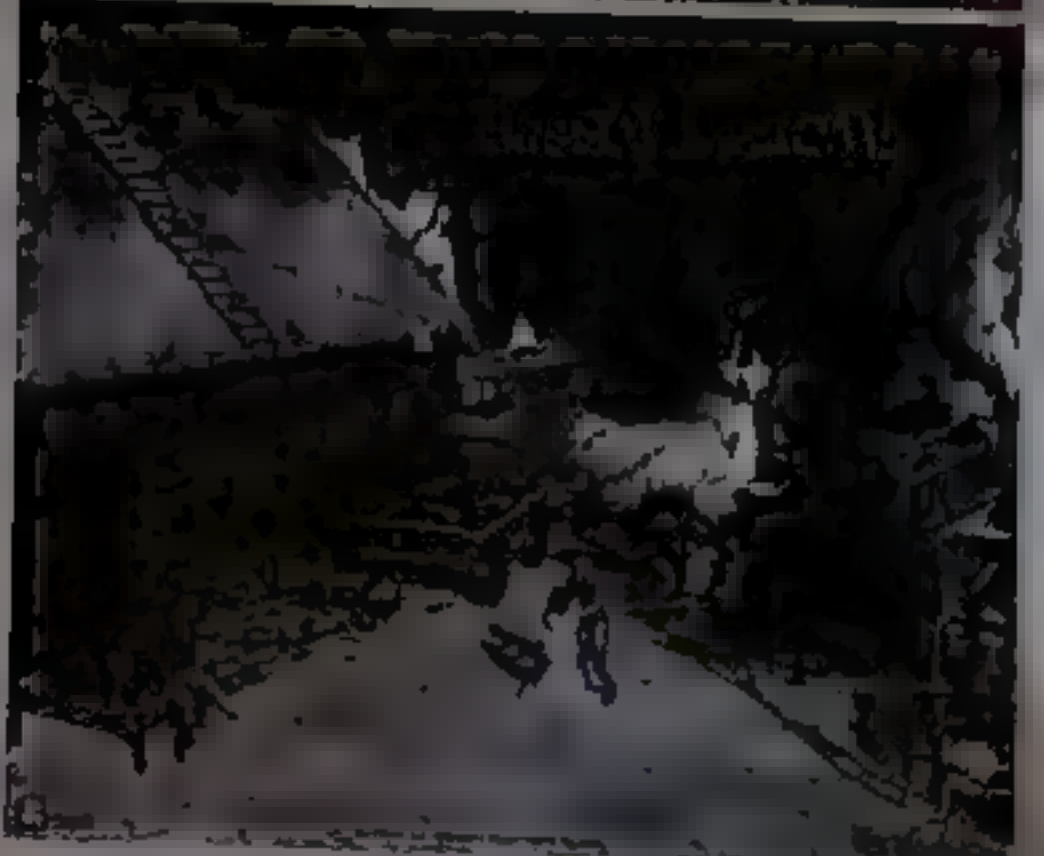
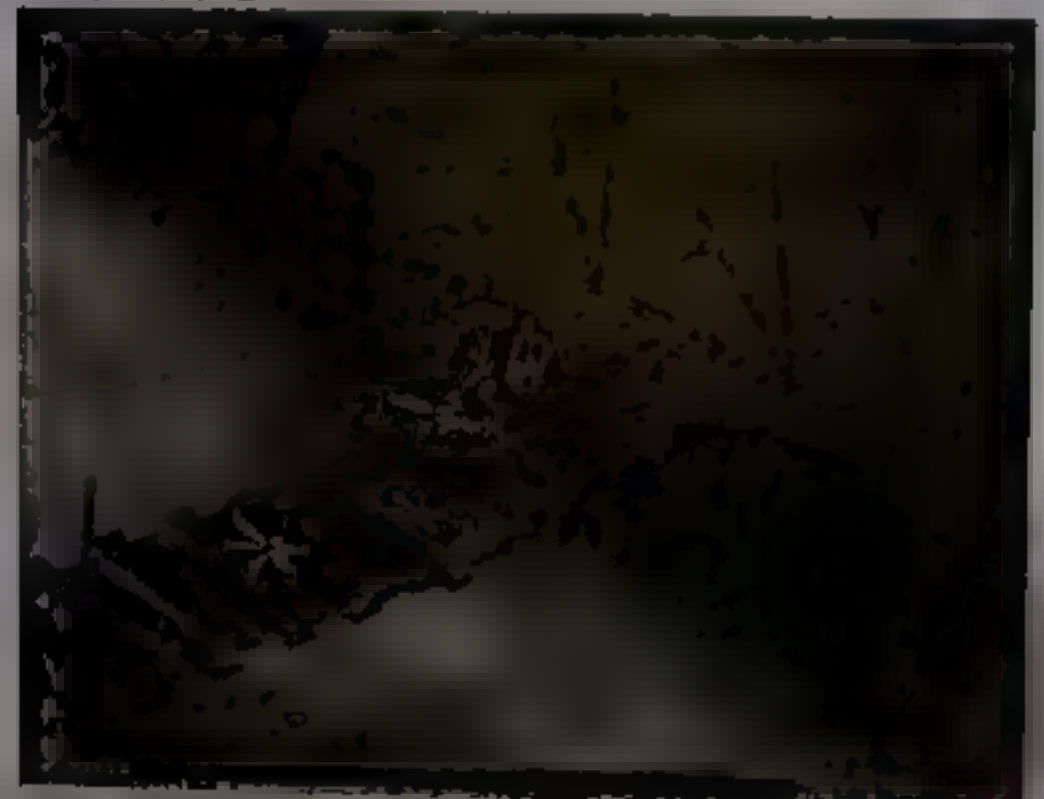


**你**在人间聚敛的黄金,将成为地狱里燃烧你的柴薪。”虽然圣贤们不断这样地告诫世人,可是人们仍然认为得到黄金才是真正的幸福。《黄金之国》将讲述一个古老的故事,它发生在一个俄罗斯游戏开发商 Burut Creative Team 为玩家构造的一个奇幻国度里。



在这个被称做“黄金之国(goldenland)”的地方,数百年前偶然发现的超级巨大的金矿和其后经久不息的淘金热,使它一跃成为世界上是最富有和繁荣的国度。而在黄金之国的周围,分布着 Marvia, Tubem 和 Alberia 三个邻国。

Marvia 很久以来与黄金之国之间没有丝毫来往,盖因两国之间在几百年前曾经有过激烈的战争冲突。这两块土地之间的唯一的通路是一条漫长的隧道,因为长久无人通行,已经荒废成怪物的乐园。这也让两国的距离感觉是“咫尺天涯”。



Tubem 从前并不是一个国家,过去在这块地域里居住着大约 20 个部落。大约 600 年前,部落之间爆发大混战,战后,铁匠 Hvarung 被推举为新的领袖,Tubem 从此逐渐成为一个统一的国家。这里没有多少适宜耕种的土壤,但却拥有丰富的黑色金属资源(铁?),正因为这方面的优势,当地的金属冶炼和武器锻造技术在全世界独领风骚。有意思的是,他们信奉的神 Kroner 也是一个铁匠。据说是发明武器锻造技术的始祖。

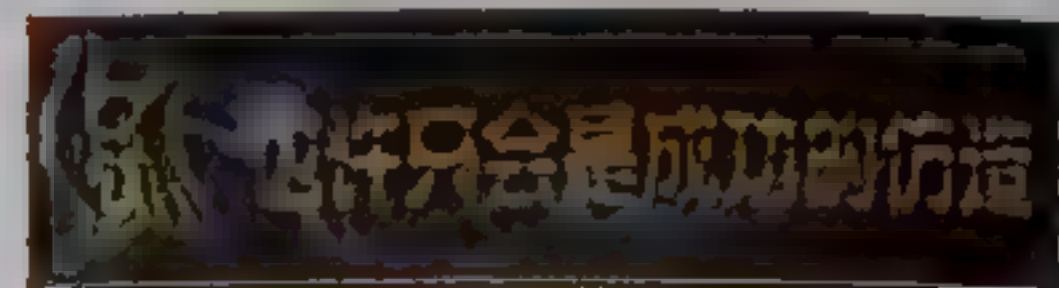
Alberia 位于黄金之国的东北部,在这里,人们唯一崇拜的女神是阿尔瓦(Alva)——一位女武士,她主司战争和破坏。阿尔瓦的追随者认为暴力是唯一的美德。这儿没有居民怀疑他们的女神,反而认定这是上天赐予他们国家繁荣的根源。



从目前开发公司透露的信息来看,《黄金之国》很可能是一款真正的人+魔+幻+陆+极+其+广+阔+的+场+景+包+括+从+冰+天+雪+地+的+Alberian+山+谷+到+酷+热+难+当+的+Marvia+沙+漠+在+内+的+200+多+个+地+区。出场的角色有 1000 余个,仅怪物一项就多达 200 类,在高超的 AI 设计下,它们中每一种都有不同的行为模式和独特的能力。在不同环境条件下,怪物甚至会发怒情绪波动,它的行为和伤害力也将因此改变。

游戏中有人约 2000 种不同的物品出现,包括:武器、防具、珠宝、附属装备等。这些物品根

据不同搭配而产生的变化难以想像。另外,还有超过 800 种的特异道具,并且随着人物实力的增长,玩家可以创造出独特的道具,数目也没有任何限制。此外,在《黄金之国》中,由各种各样的药水、魔法书、卷轴构建的魔法体系是以让每一个深谙此道的玩家着迷。



虽然游戏使用的却是完全自主开发的 AGE 图形引擎,但是目前发布的画面让人一看就知道是偷师于“博德之门”系列。而角色和情节的互动同样也是如此。你所扮演的游戏角色性格、特质、技能等,将取决于他的种种属性。比如在学习的能力上,一个魔法师和一个武士是相差很大的。故事发展是完全非线性的,你的许多不经意行为将左右剧情的演变。比如:你在游戏中随意杀死了一个无辜的平民,老百姓将对你产生仇恨心理,甚至群起而攻之,但其他强盗恶棍之流将对你十分青睐,转而主动示好。但是,游戏的战斗体系,包括寻踪目标攻击、快捷武器更换、多样的队伍阵型调整等,却和“博德之门”不尽相同。



设计小组强调要在游戏中给予玩家一个交互式的游戏空间,就像大家在《无冬之夜》或者《暗黑破坏神》里那样。因此,游戏将支持包括“战网”在内的多种联网方式。这些俄罗斯人将用自己的作品告诉人们,并非只有 AD&D 的世界才是有趣的。

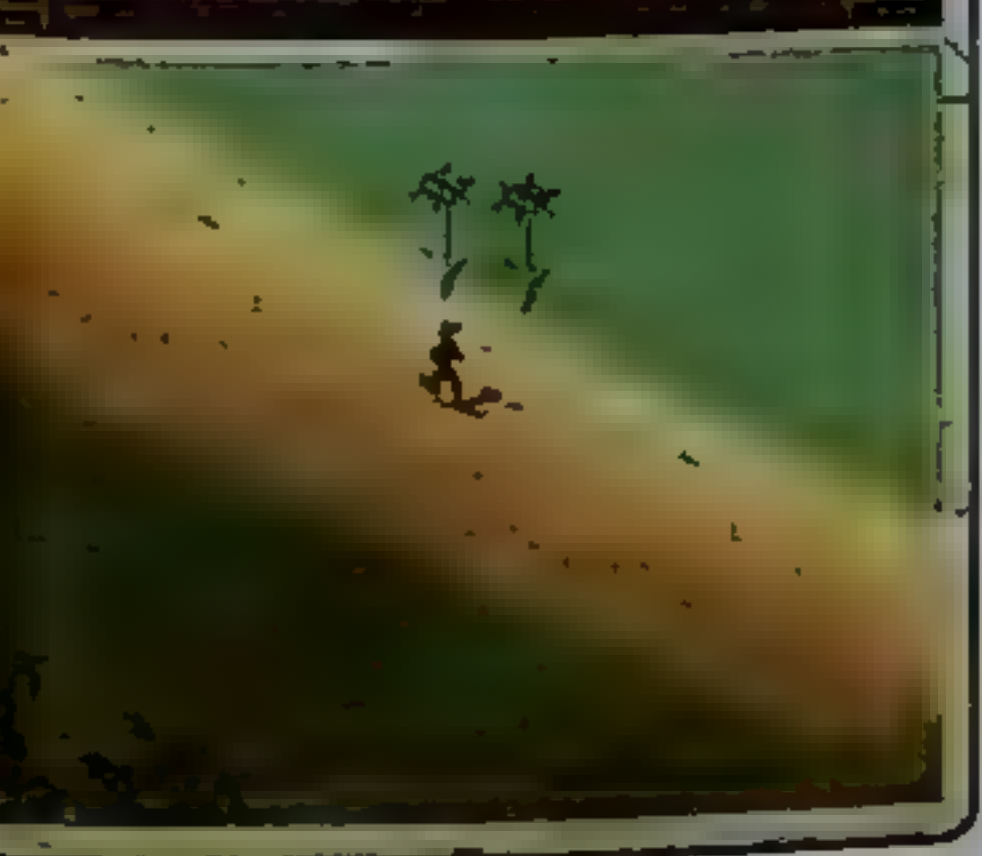


**红**胡了,那个黑眼,肩头落只野鸡,这狠又狡猾,没错,这就是我的形象!做为海盗,我喜欢玩 Sid Meier 的《海盗》(Pirates),LucasArts 的“猴岛小英雄”(Monkey Island)和 Akella 的“海狗”(Sea Dogs),当然还少不了就要上市的海岛大亨 II 海盗港湾。注意!因为这是一款海狗游戏,所以在文章里你绝对别想听到我用绅士般的话语来为你介绍它。

## 建立海盗的岛国!

在《海岛大亨》中,我是 20 世纪香蕉共和国的统治者,目的是让我的热带小岛变成一个度假天堂,用游客的钞票来填满我的口袋。而《海岛大亨 II》中,我则变成了海狗头子!我以金子为目标!金子就是我的一切!为了得到金子,我要带领兄弟们去掠夺!让岛上的居民知道,我是一个仁慈的海狗头子,万恶的独裁者……虽然在岛上也能发展种植和手工业,可这条路走得实在艰难,也不符合我万恶海狗的身份。所以,出海掠夺才是重要的财富来源。

为了让海狗兄弟们在最好的状态下出海战斗,我必须满足他们的日常需要。我在岛上建立起了专门的娱乐区:休息、赌博、大吃大喝的盛宴一应俱全。但最重要的是提高他们的战斗力,于是我修建海狗学校,教兄弟们驾驶木、航、东、步枪和毒刀。为了学有专攻,我将学校分成了(象学堂、军事学堂等。为了让他们更像一个真正的海狗,我还给他们配备带着骷髅的海盗帽和一只会说话的鹦鹉,以提高他们的士气和领导能力。



## 挂上骷髅旗,我们出海了!

海盗的世界里没有神,我们只相信自己手中的刀和枪。不过有时候也会有些臭名昭著的海狗们来拜访我,前些天 Blackbeard 和 Henry Morgan 还受我之邀来我这里做客,并且在我的船上担任了船长的职务。有了船长,有了码头,有了我心爱的海狗船,兄弟们就可以到加勒比海上去为我淘金啦!

我是头子!自然不用去控制海狗,去领导战斗,我是靠头脑吃饭的!我需做的就是用我所拥有的六种海狗组成舰队,再给它们制定相应的策略。我的船在海上全都得听我的差遣!我叫它往东,它就不准往西。

我有一张从年轻时就开始使用的宝贵地图,那上面标满了我这些年来的掠夺经验,哪里是有油水可捞的贸易航线,我在上面都标记得清清楚楚。可是苦于新航线总是不停出现,于是我只能过段时间就派一个小队出海去进行没有油水的探险任务。可一旦发现了新航线,那甜头就……哈哈!还有,为了让兄弟们天天吃香喝辣的,我有时必须去搞一些随时可能会让我全军覆没的(危险)极高风险回报可观的任务。

昨天有个兄弟说,我是天不怕地不怕的海盗头子。这完全是胡说,我怕啊!那些真正的海盗国家——英国、葡萄牙和法国,船坚炮利,搞得我成天心惊胆战,每次出海都小心翼翼。不过这些年我都给他们进贡,现在他们似乎已经认同于我。

**兄弟们和奴隶们**兄弟们都有喜怒哀乐,不过他们都把这些摆在脸上,他们头上的那个小条会告诉我有关他们的一切。心情不好时,他们可能会拎起刀去攻击他旁边的人!假如他命大的话,他还会得到一些实战经验,而且因为杀了人,心情也会变好。同时因为我的军队的战斗效率是与我的口袋直接挂钩的,他们高兴我就能拿到更多的金子,所以我会尽我所能让我的兄弟们高高兴兴的!

我最开心的时刻就是舰队归来的时候,船长会给我一份详细的航行消耗报告和战利品清单。当然,还有我最爱的财富——奴隶!这些家伙可是我建设海盗帝国必不可少的廉价劳动力啊!我不必为他们修建娱乐设施,更不用去教会他们什么,而其他他们之中不乏有技能的聪明家伙!上次航行伙计们就带回来个会造蒸馏酒作坊的人,于是乎我们就有了道地的朗姆酒……可这些奴隶中总是会有些不安分的,老是在我背后搞些什么动乱之类,所以为了在他们心目中树立起我伟大的海狗形象,我要让他们对我感到恐惧!我在岛上建立起了悬挂着骷髅头的绞刑台,审判所和堡垒,可是这还不够,我要用后脑来麻痹他们的思想!这才是我最高杆的地方!于是我又修建起了教堂。

看看,这就是我和我的海狗帝国,我是万恶的海狗,我怕谁?可是这个头儿也不好当,要不你来试试看? ■





近年来,游戏类型间的界限在日趋模糊化,许多作品都表现出融合其它类型游戏要素的特征,《魔法师传奇II》是一款RPG,但是它的战斗却很有RTS的味道,而《魔兽争霸III》虽是RTS,却借鉴了RPG中的角色升级、装备宝物的手法。四月中即将发售的《魔法力量》也是与它们两者类似的一部作品。



### 三分角色扮演

故事情节比较老套,十三位魔法师受邪神诱骗,给人类造成毁灭性的大灾难。面对强大的恶势力,一位曾经被诅咒为不死的人,将成为人类的救世主。此人相当于天神下凡之类的角色,拥有法力且长生。RPG的成分主要是通过冒险,使主角获取经验、提升等级、装备宝物、学习魔法。游戏地图中散布着各种资源和符石,占有资源,即可建造不同种族的设施,训练出多兵种部队来协助自己的行动。获得符石后,就能召唤出英雄,他们比普通兵种有更强的作战能力,能够装备剑、盾牌之类的宝物,但不能象主角那样获取经验。

### 七分即时战略

要打击邪恶势力,战斗不可避免,这就是RTS的工作了——控制资源、建造设施、训练部队、攻击敌人。游戏世界里有矮人、精灵、黑暗精灵、兽族和狼人族(troll)六大种族,每个种族能生产数个兵种,玩家能够同时建造所有六个种族的设施,并训练相应的部队。但由于六大种族分为光明和黑暗这一对立的两个阵营,因此前三个与后三个种族的营地不能靠得太近,否则将发生内战!游戏中共有六种资源,但可供玩家在一局游戏中使用的,通常不超过四种,减少了操作上的复杂度。

在指挥由天神、英雄、士兵组成的军队攻击敌人的时候,《魔法力量》采用了“点击”的革新手法,即不用象一般RTS那样,先点选自己的部队,再点选敌方的目标以发出攻击指令。而是只需点一下敌人,屏幕左上方就列出能够对该目标发动攻击的所有兵种的列表,在每个兵种下面有相应的攻击方式,比如普通士兵的格斗、精灵的弓箭、英雄的魔法、天神的召唤等等,这时只需在相应的位置再确认一下,所有的部队就会自动开始其攻击行为。简化的战斗操作让你更多的将精力用于战略战术层次的思考。比起其他RTS的战斗来,你在《魔法力量》里更像是一位指挥若定的大将军,而不是一个手忙脚乱的小队长。

### 战斗操作的创新

敌对势力有30多个兵种,从懦弱的小妖,低级的亡灵兵、僵尸,到中级的牛头怪、美杜莎,还有强大的龙等等。其实,在游戏文化的教育下,这些欧洲中世纪神话怪物们在中国玩家家中的知名度已经和金庸大侠笔下的侠客差不多啦!

### 三个层次的策略性

策略性主要体现在以下一些地方:首先是主角的发展方向,是选择重装武士型,还是能召唤强大元素的黑、白魔法师,或者具有隐身能力的浪人?角色的发展策略和欧美RPG一脉相承。其次是英雄,它分为五种,根据你所拥有的符石的不同而相异,能够夺取或购买到什么样的符石、在什么情况下召唤出英雄来参与作战,是非常有讲究的。最后,六大种族和众多的兵种如何协调作战(别忘了它们甚至分为相互仇视的两大阵营),将更是一个具有深度的策略问题。

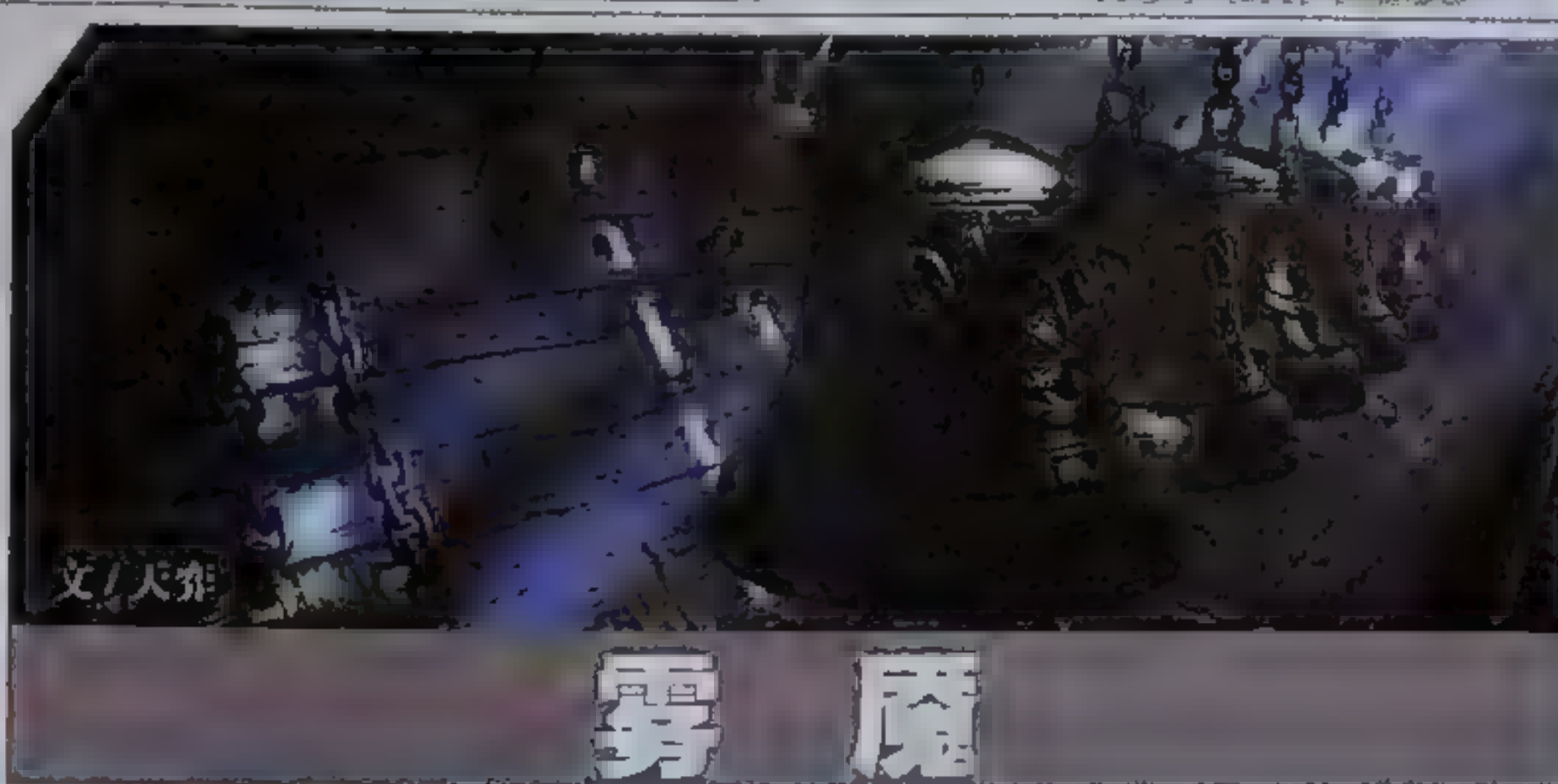
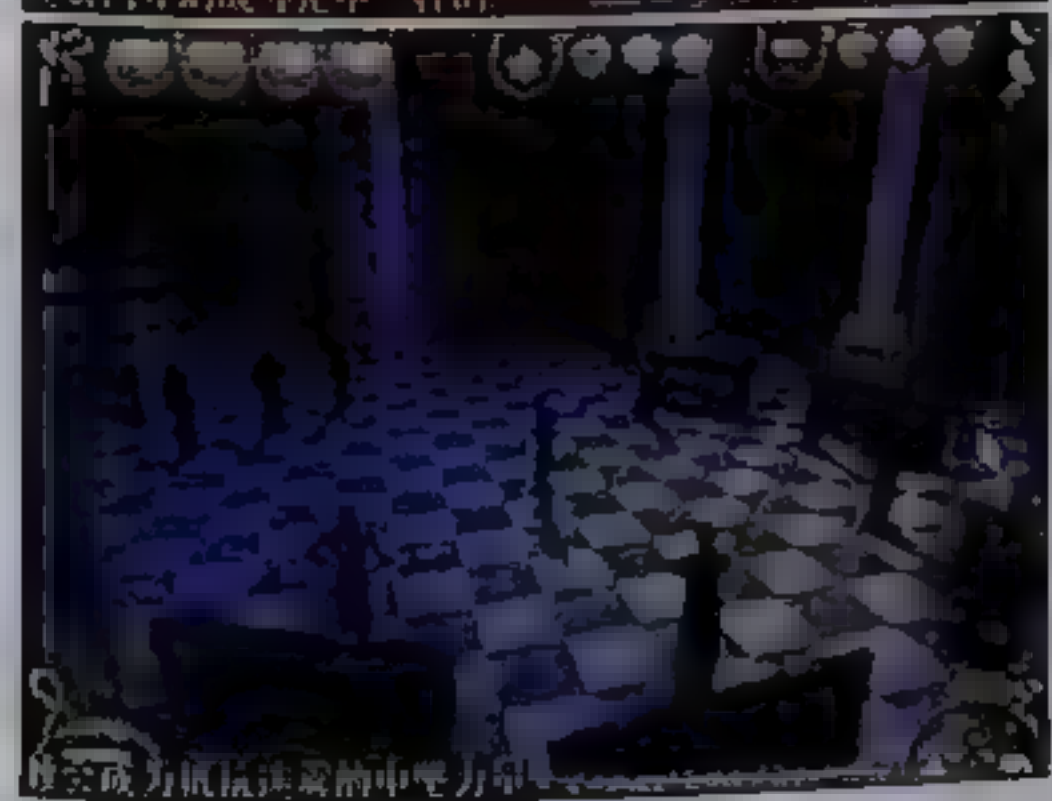
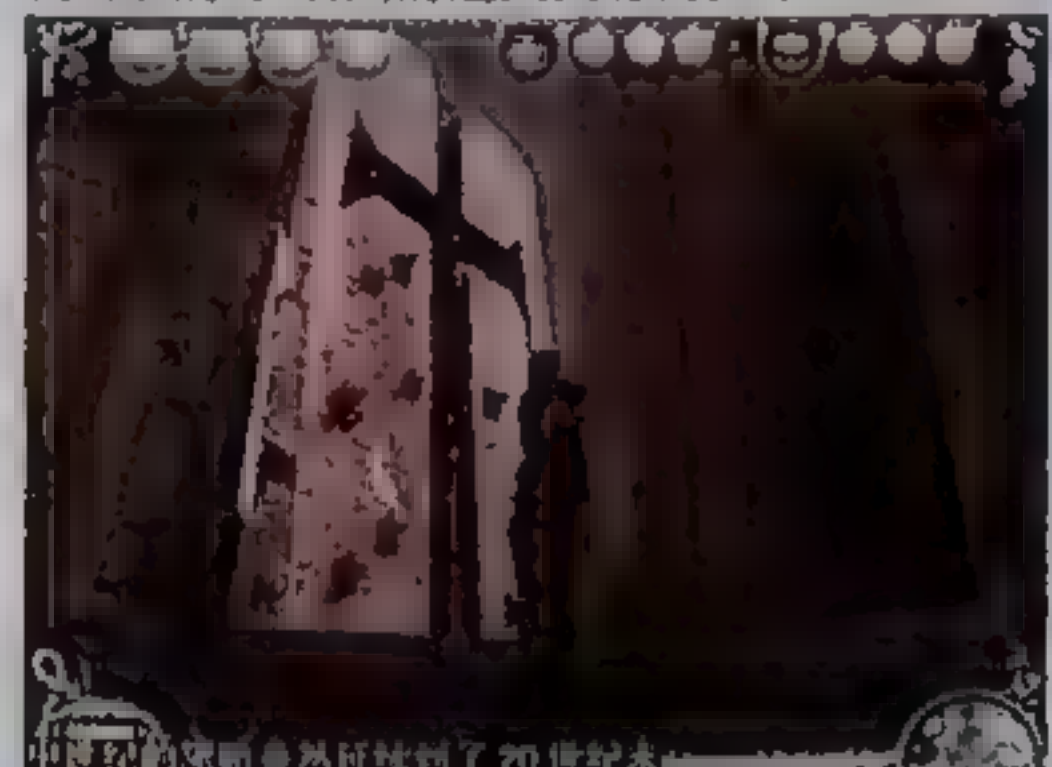
虽然大多数欧美游戏媒体和网站都把《魔法力量》列入RPG的门类,可是根据主创人Volker Wertich对他这部得意大作的说法,这是一部三分RPG和七分的RTS相结合的东西。而笔者以为,对于玩家来说,它究竟是什么类型并不重要,好玩才是硬道理,不是吗?■



长期以来,电脑游戏一直是奇幻文化坚不可摧的阵地。作为奇幻游戏,首先要做的事就是创造一个背景世界,这样玩家才有投入角色、扮演角色的可能。可是,如果每款游戏都白手起家创建一个新世界,而不是直接利用某些现成的背景环境(如AD&D),是否是业界在资源上的一种浪费呢?不过,《雾魔》找到了一个折中的办法——那就是改变人类的历史,让人家看个即熟悉又陌生的世界。

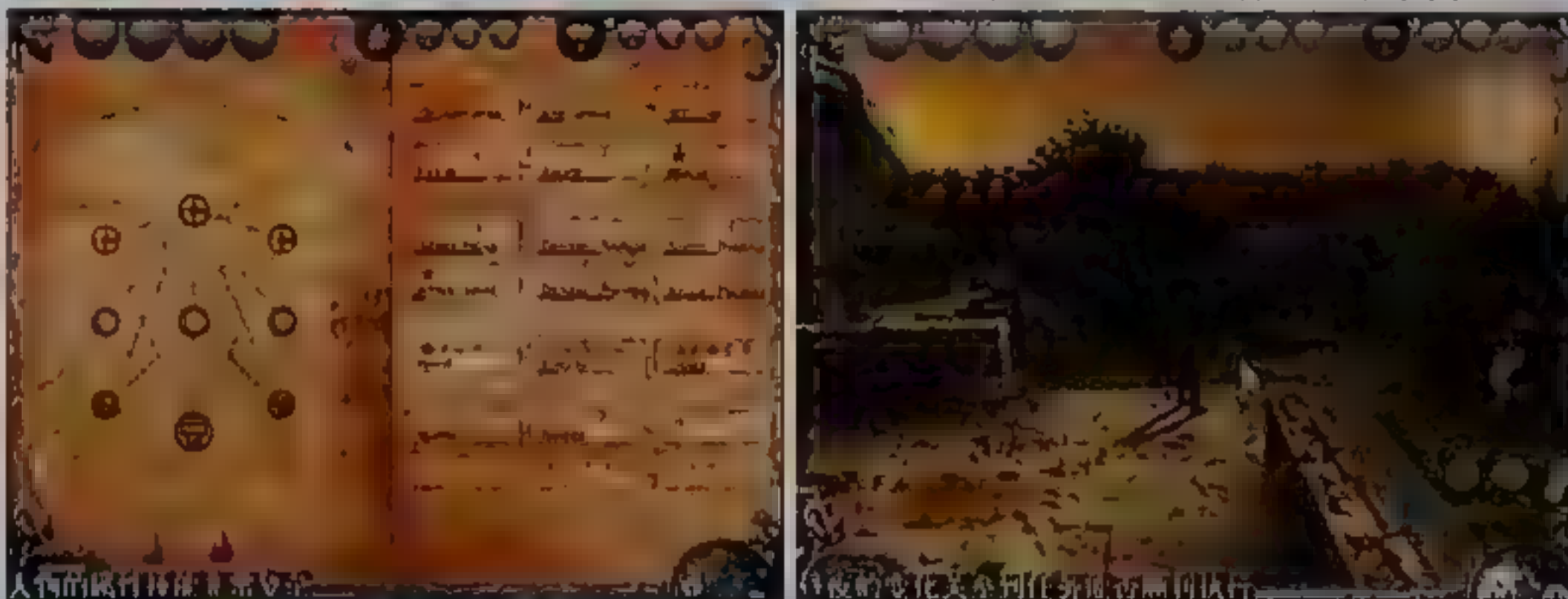
### 飘浮在欧洲的迷雾

中世纪的欧洲,是罗马教廷和世俗国王们共同统治的,平静而蒙昧世界。一块硕大无朋的神秘之雾突然出现,开始在大陆上漂移,所经之处人迹灭绝,侥幸逃生者听到雾里传来可怕的咆哮声。教廷依靠魔法力量,阻止了雾魔的南下,但欧洲大陆却被这股雾魔分为南北两部分。几百年过去了,由于在对抗雾魔的重要作用,教廷的势力如日中天,所以,文艺复兴和工业革命都没有发生,世界一直停留在中世纪的黑暗之中。1978年,一支农民义军被教廷军击败后,退往西部,但他们误入迷雾,神秘消失,追击者只发现一名幸存的婴儿。这个孩子后来在孤儿院长大,直到1996年他十八岁。在接下来的故事里,这位名叫Join Isador青年将揭开飘浮于欧洲的迷雾大雾的真相。



### 複雜的角色設定

《雾魔》的角色设定相当复杂,参考了许多传统欧美RPG的做法,但又自成一派。角色属性分为智力、意志、专心度、灵敏度、健康和力量6个方面,其中比较特殊的“灵敏度”关于战斗中的移动速度,“专心度”则与魔法效果的持续时间有关。角色还有善恶倾向的区分,从守序型、中立性到混乱型,善恶成分影响到不同NPC对待玩家的态度,而且对其所擅长的魔法技能也会产生微妙的作用。在角色发展方向上,有武士、白魔法师和黑魔法师的道路。游戏中的武器有单手剑、双手剑、斧、锤、杖、弓和戟,魔法师型的角色无法使用斧、戟、双手剑这类重型武器。角色辅助技能分为战斗系、内涵系和冒险系三种,因等级和熟练程度的差别而效果不同。



### 熟悉的怪物種類

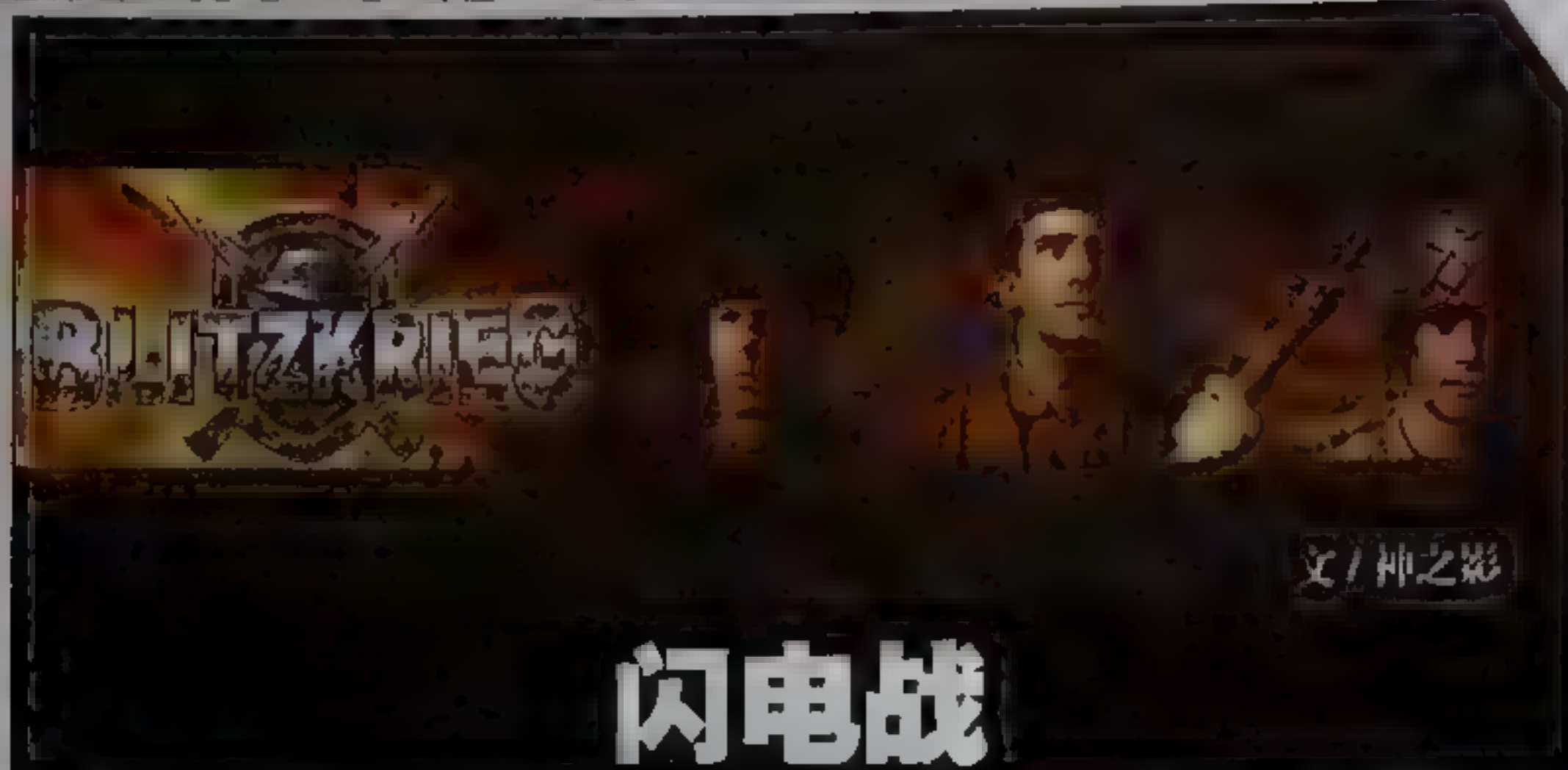
虽然雾魔非常神秘,但是玩家所要遇到的怪物却是“老相识”了,从低级的亡灵僵尸到强大的冰巨人,甚至强大的龙。游戏场景分为雾魔区和普通区两种,大部分情况下,怪物在雾魔区活动,偶尔才在普通的城镇区出现。在迷雾里的战斗,造成的杀伤是针对精力的,精力被耗光后人也就不行了。而在正常区域里则象通常那样对体力造成杀伤。游戏场景分为沼泽、森林、石化森林、废墟、雪山荒地和海洋六大类,每个场景中都有由大量普通怪物、两个高级怪物和一个超级怪物组成的军团。有趣的是,《雾魔》引入了时间和天气的设计。一天分为上午、下午、黄昏和黑夜四段时期,某些任务必须等到特定的时间段才能实施。譬如去某区清除亡灵,就非得等到黑夜降临才行。

其他方面,如角色升级时给予技能点以供分配,与NPC的深度互动,完成任务的多种途径,主支线任务的交叉等,都保持了与主流RPG的一致。在技术上,《雾魔》采用的是LithTech引擎,后者的画面效果因在《无人永生》的表现出色,有着不错的口碑,虽然从截图上看,我们无法将《雾魔》纳入顶级画面效果的层次,但相对于P11500这样的配置要求来说,也算很不错的。

从表象上看,《雾魔》就象一部将《召唤者》和《北欧神话》相结合的3D角色扮演游戏。动作和魔法占很大分量,但它在角色设定上,则要比前两者复杂得多。当然,最后揭示出隐藏在雾魔中的秘密到底是什么,恐怕才是游戏最吸引人的地方……■







## 闪电战

这几年已经推出的即时策略游戏可谓是不胜枚举,但能真正体现近现代军事战争魅力,或者说最受玩家喜爱的也唯有EA的《命令与征服》系列了。如果说涉及现代战争的同时总难免涉及到一些敏感的问题,那还是让我们拿近代的历史来做文章吧。眼前这一款由CDV推出的《闪电战》(Blitzkrieg)又将是一款在2003上半年引起玩家关注的作品。

### 真实的战争

《闪电战》的故事背景设定在硝烟滚滚的二战时期,游戏中收录了除太平洋战争外的众多战役,其中几乎包括了在欧洲和北非地区的所有战斗。游戏分为单人游戏和多人游戏两个部分,有三个派别供选择,分别是同盟国、苏联、德国,单人游戏部分里各关卡都是参照历史设计出来的,每个派别所经历的战役自然也不相同。当然,无论玩家选哪个派别,最后的结局都是以德国的失败而告终。更有趣的是,游戏的开发小组是俄罗斯的Nival Interactive,而发行商却是德国的CDV,相信这样的合作组合必能充分体现游戏情节背景公正真实的历史性。



为了体现游戏的真实性,开发小组特地请来一名全职的军事顾问为游戏提供真实数据,游戏里出现250多种不同的军用交通工具,都是以二战中的军事设备为原型设计的,其中包括一些非常强大,但并不常见的汽车和大炮,比如说德国的Maus坦克和Karl大炮。老兵与新兵作战经验的差距在游戏中同样得到了充分的体现,士兵的成长过程是在战场上进行的,参加战斗的次数越多,士兵的射击命中率将会越高,上一个关卡中积累的经验值也将可以带到下一个关卡,但他们使用的武器却并不能因此改变,生命值也不会提升,更不会得到特殊装备的奖励,这自然也都是在体现真实。



### 完美的战斗细节

《闪电战》的战斗细节是其它即时策略游戏无法比拟的,当你生产了一些步兵后,你的指挥工作也才刚刚开始。所有的步兵并不是单纯的作战机器,不仅枪林弹雨可以要他们的命,饥饿同样也可以,所以为了保证你军队的战斗力,还要不时向前线运输给养,这些给养是由速度缓慢的卡车装载着进行运输的,所以在运输途中要重兵保护卡车。供给线对任何一支部队来说都是他的生命线,当然



也就是你首要考虑的攻击目标。游戏还提供了其它一些可有效打击、消灭敌人的方法,其中包括各种技术高超的特殊兵种:狙击兵是其中唯一可以利用周围环境的兵种,利用环境的掩护来狙击敌人,做到“杀人于无形”,不过如果他们一直待在一个地方狙击敌人就很容易被发现;工程兵主要负责修理汽车、埋设地雷、建造或炸掉大桥等工作。游戏为了让玩家充分实现细腻的战略,专门设计了暂停键,可以随时暂停战争,等待玩家对各兵种下达命令,这个功能键看上去不适合即时策略,但对于刚上手的玩家来说很有必要。

### 另类的多人模式

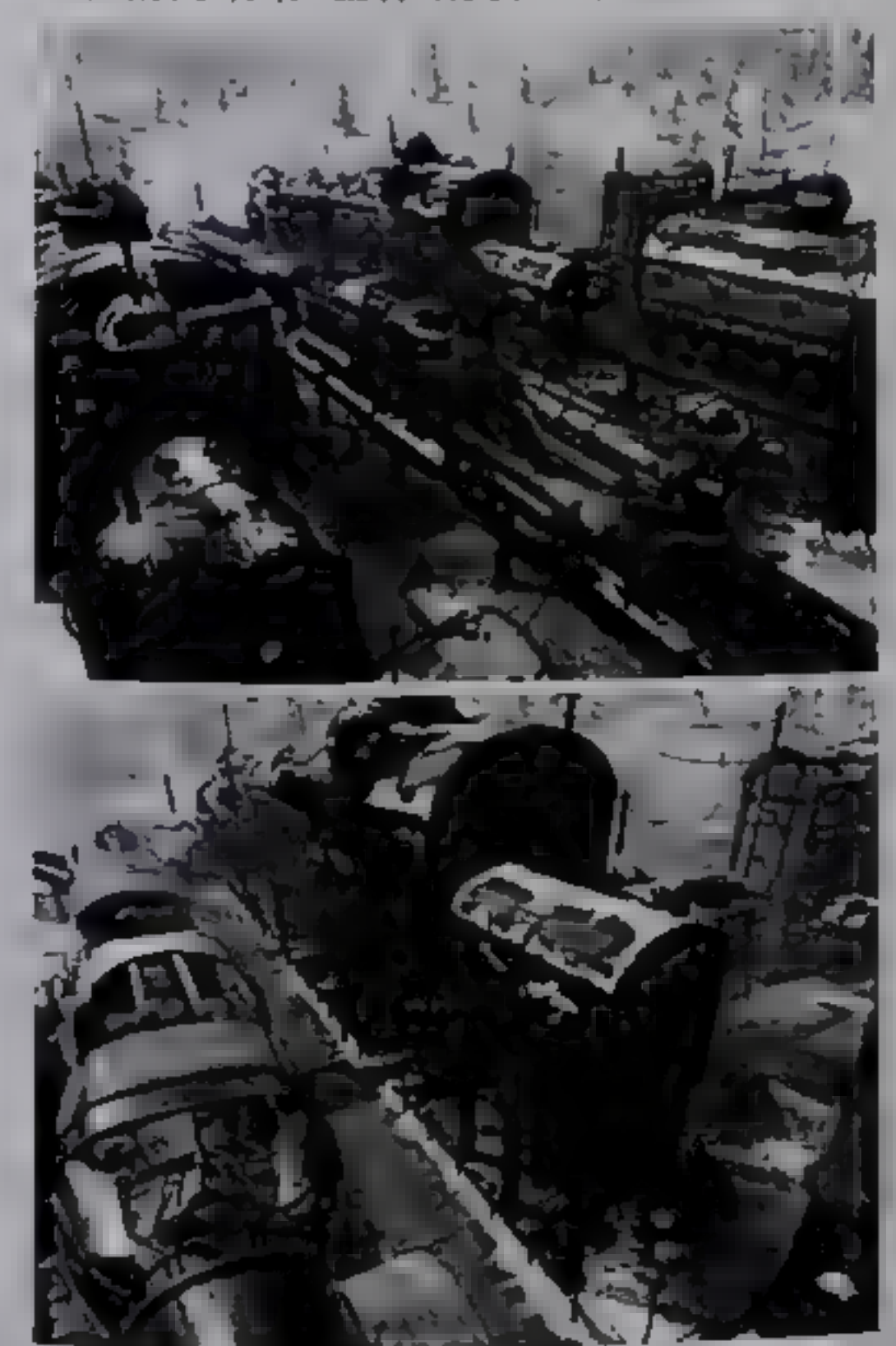
大部分即时策略游戏的多人模式胜利条件是击败对方,而《闪电战》则是与众不同的,它主要由两种模式组成:一种是夺旗模式,你只要把对方的旗帜带回自己的基地;另一种模式则是让玩家夺取(或保卫)地图上指定的地区。游戏还将附有一套功能强大的关卡编辑器,玩家可以亲自动手在短时间内绘制出一张布满了山丘沟壑、森林湖泊、地雷区的复杂关卡地图,并且把它们引入自己定制的战役中。更值得一提的是,该编辑器还可用来编辑士兵的面部肖像。

## 由

Microdots推出的《塞伯利亚之谜》(Syberia,后文简称《塞》)毫无疑问是去年单机游戏中最大的一匹黑马,虽然发售前这款游戏就已经被很多行家所看好,但当时却几乎没人能够想到这款游戏最终会引起如此轰动,毕竟日渐没落的冒险游戏已经太长时间离开了大多数玩家的视线。不过当这款游戏发行后,凭借精美的超现实主义风格背景,以及出色的谜题设计,将很多早已对冒险游戏失去信心的玩家再一次拉回到了电脑前,并最终在岁末欧美各游戏大媒体的评奖中一举获得了多项大奖。与近几年推出的其它同类游戏相比,《塞》的内容情节更加合理,而且采用了一种圆滑的手段来包装合乎逻辑的谜题,事实上这些就是其能获得如此成功的秘诀。当然《塞》也并不是一款完美的作品,缺少一个令人满意的结局就是这款游戏表现出的最明显的一个败笔,游戏中直至最后都还有许多主要情节没有交待清楚,相信很多玩过游戏的玩家都会对此心存不满。不过事实上这并不是游戏的制作者在偷懒,之所以在游戏中埋下那么多未解之谜,是因为这本身就是一部系列作品,现在名为《塞伯利亚之谜II》(Syberia II,后文简称《塞II》)的续集已经确定了发售日期,借助前作创造的良好声誉,这款游戏必将会获得更多玩家的关注。

### 伴随而来的全新改进

据游戏开发商称,他们将会把续集的背景环境逐步转移到更偏远的北方地区,因此游戏中将洋溢着浓郁的阿尔卑斯风情,“冬天的景色”将是此次游戏主要的背景环境,为了增加冬天的气氛,游戏中还将加入雪花飘落的效果。在背景变化的大基础上,此次



## 塞伯利亚之谜II

的续作相对前作还加入了许多全新的元素,并针对之前的不足调整了游戏的某些侧重点,而且还大幅度改进了图像技术,现在的游戏图形引擎可以创造出更多的炫目效果,比如说栩栩如生雪花和冰块,即时生成的阴影效果等等,事实上这些改进也都是在为游戏背景的变换而服务。图像方面的进步通过最近公布的一些图片可以很清楚地反映出来,尽管我们还能确定这些图片就将是游戏画面的最终效果,但这些图片的效果的确令人惊叹。

在《塞II》中,开发人员还对游戏主角凯特的造型做了一些修改,角色的外形将会带有更为明显的漫画风格,而人物模型也将被刻画得更加细致。除此之外游戏中,角色在不同地区的穿着也会有所不同,例如游戏进行到寒冷地区的时候,凯特就会穿上一件皮制大衣。另外游戏中还将加入两个反面角色,他们将会干扰凯特一行人的探险,而且凯特在游戏中还会遇到了一只外形酷似北极熊的小动物,这些全新的剧情构想无疑给将会游戏增加更多的有趣的内容。

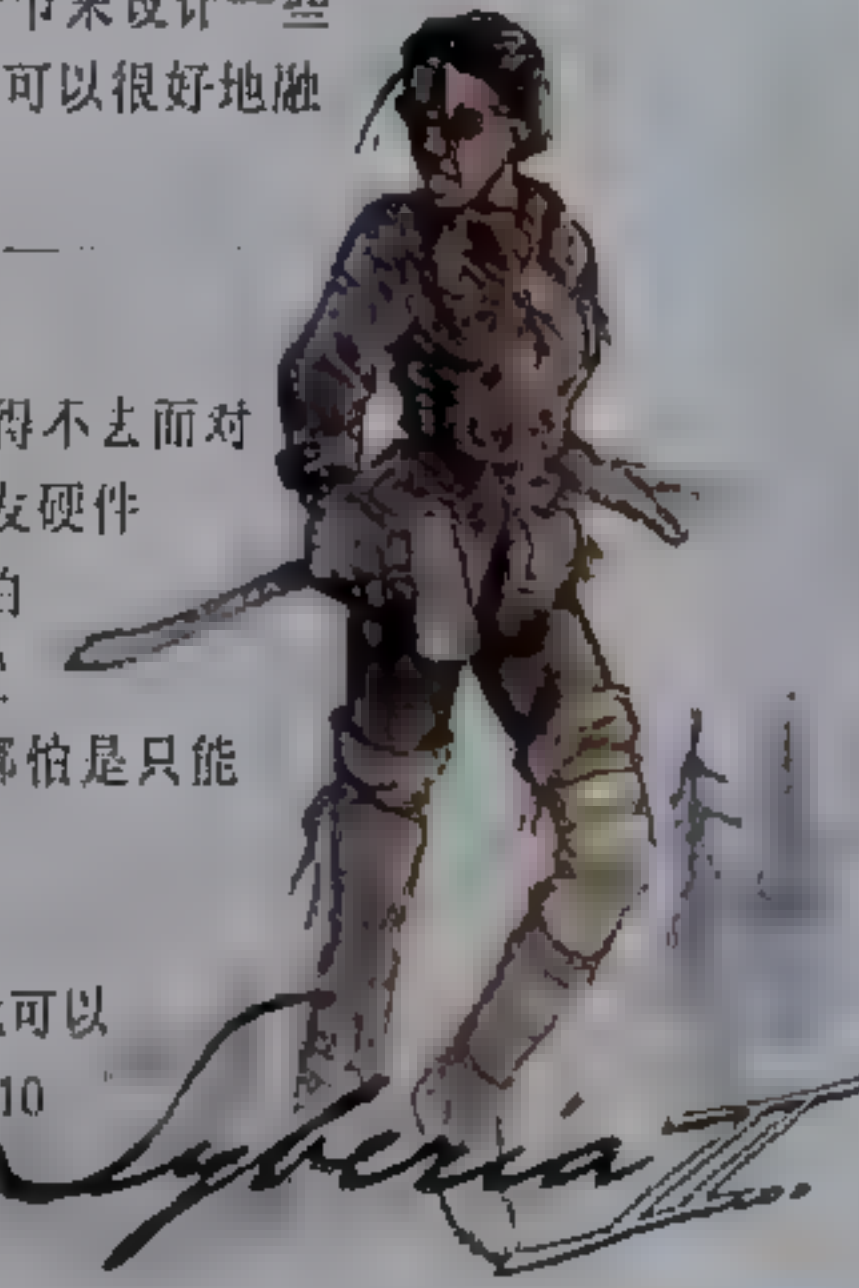
### 谜题仍将是成败关键

当初的《塞》有一个很成功的地方,那就是游戏中的谜题设置,只要玩家深入游戏剧情之后,在完全不用参考任何攻略的情况下就能顺理成章地将游戏继续下去,成功地将谜题设置融入游戏,是作品带给玩家高度参与性的根本原因。开发小组显然非常清楚这关键,于是在续作中,尽量延续了这一特色。主角凯特在游戏中遇到的挑战将会与上一部作品基本差不多,但矛盾将会变得更加具体化,因此,续集中不仅会提供机会来展示技术上的改进,而且还会尝试增加人物的动作因素,这样制作将有更多的机会围绕故事情节来设计一些有趣的谜题,当然这也是体现他们功力的地方。谜题的设置是否可以很好地融入游戏剧情之中,仍将是本集作品成败的关键。

### 体贴玩家的配置要求

看过以上介绍之后,相信有兴趣的玩家一定会思考到一个不得不去面对的问题,那就是游戏的配置要求将会如何?毕竟现在游戏续集引发硬件升级的情况比比皆是。根据目前所掌握的情况来看,喜爱“塞伯利亚”系列的玩家绝对是幸运的,因为前后两款游戏对系统配置的要求将不会有较大差异,只要你的电脑可以顺利运行《塞》,哪怕是只能达到最低的配置要求,那么用来玩续作也不会有什么问题的。

据悉,《塞II》会将前作的游戏界面原封不动地保留下来,由此可以体现游戏在初始之初定义的“系列”风格吧。《塞II》预定于今年10月份推出,随着时间的临近,游戏的相关资料曝光频率会逐步增加,相信在以后的日子里我们还能了解到更多的游戏相关资讯。







## 出生入死类

■名称 战地 1942  
■出品 育碧软件  
■类型 FPS  
■语言 中文  
■容量 2  
■发售 2003/03  
■价格 待定

战地系列的诞生，是游戏史上的一件大事。它让玩家们可以体验到战争的残酷，也可以体验到战争的荣耀。这款游戏是战地系列的第二部作品，它延续了第一部作品的风格，并在此基础上进行了改进。游戏中的地图更加丰富，武器也更加多样。玩家可以通过不同的兵种来体验不同的战斗方式。这款游戏是一款非常值得一玩的作品。



■名称 魔剑  
■出品 育碧软件  
■类型 OG  
■语言 中文  
■容量 1  
■发售 2003/04(公测)  
■价格 待定

自2002年1月3日《魔剑》发售以来，受到了广大玩家的热烈欢迎。这款游戏是由育碧软件开发的，它是一款非常经典的回合制角色扮演游戏。游戏中的剧情非常精彩，玩家需要通过不断的战斗来推进剧情。游戏中的角色也非常丰富，每个角色都有自己的特点和技能。这款游戏是一款非常值得一玩的作品。



## 博大精深类

■名称 无尽的任务  
■出品 育碧软件  
■类型 MMO  
■语言 中文  
■容量 1  
■发售 2003/03  
■价格 待定

这是一款风靡全球的大型多人在线角色扮演游戏。在游戏中，玩家可以体验到各种不同的职业和技能。玩家可以通过不断的战斗来提升自己的等级和技能。游戏中的地图也非常丰富，玩家可以探索各种不同的场景。这款游戏是一款非常值得一玩的作品。



## 爱国精神类

■名称 抗日-血战上海滩  
■出品 欢乐亿派  
■类型 FPS  
■语言 中文  
■容量 2  
■发售 2003/3/20  
■价格 ¥48

这款游戏是国产FPS游戏的代表作之一。它讲述了抗日战争时期，中国军民在上海滩与日本侵略者进行英勇斗争的故事。游戏中的画面非常逼真，战斗也非常激烈。玩家可以通过不同的兵种来体验不同的战斗方式。这款游戏是一款非常值得一玩的作品。

## 育碧软件

游戏名称 龙战于天  
出品公司 Lbi Soft  
类型 RP 中文 1  
发售日期 2003/02/20 49  
游戏名称 绝地宝贝  
出品公司 Lbi Soft  
类型 ST 英文 1  
发售日期 2003/02/20 49  
游戏名称 反斗奇兵  
出品公司 Lbi Soft  
类型 SI 中文 1  
发售日期 2003/02/27 49  
游戏名称 捍卫雄魂之L2战机  
出品公司 Lbi Soft  
类型 FPS 中文 1  
发售日期 2003/02/27 39  
游戏名称 幽灵行动-石破天惊  
出品公司 Microsoft  
类型 ACT 英文 1  
发售日期 2003/02/27 49  
游戏名称 血色苍穹  
出品公司 Microsoft  
类型 SI 中文 1  
发售日期 2003/02/27 49  
游戏名称 最佳拍档  
出品公司 Strategy First  
类型 ST 中文 1  
发售日期 2003/03 49  
游戏名称 圣战群英传II  
出品公司 Microsoft  
类型 SP 英文 1  
发售日期 2003/03 49  
游戏名称 大闹天宫  
出品公司 Microsoft  
类型 PUZ 英文 1  
发售日期 2003/03 49  
游戏名称 疯狂弹珠台  
出品公司 Microsoft  
类型 SI 中英 1  
发售日期 2003/03 49  
游戏名称 微软战斗飞行模拟  
出品公司 Microsoft  
类型 SI 英文 1  
发售日期 2003/03 49  
游戏名称 微软飞行模拟  
出品公司 SOE  
类型 MMO 中文 1  
发售日期 2003/03 待定  
游戏名称 无尽的任务  
出品公司 Ubi Soft  
类型 AD 英文 1  
发售日期 2003/03 49  
游戏名称 黑色豪门  
出品公司 Ubi Soft  
类型 RTS 英文 1  
发售日期 2003/03 49  
游戏名称 魔域帝国-雪狼传说  
出品公司 Microsoft  
类型 RTS 中英 2  
发售日期 2003/03 49  
游戏名称 帝国时代黄金版  
出品公司 Microsoft  
类型 PUZ 中英 1  
发售日期 2003/03 49  
游戏名称 潘多拉魔盒  
出品公司 Microsoft  
类型 ACT 中英 1  
发售日期 2003/03 49  
游戏名称 星际游侠兵  
出品公司 Ubi Soft  
类型 FPS 中文 3  
发售日期 2003/03 69  
游戏名称 幽灵行动黄金版  
出品公司 Ubi Soft  
类型 FPS 英文 -  
发售日期 2003/03 69  
游戏名称 彩虹六号之盾牌行动  
出品公司 Capcom  
类型 ACTAD 中文 3  
发售日期 2003/04 69  
游戏名称 幻魔鬼武者  
出品公司 Capcom  
类型 ACTAD 中文 3  
发售日期 2003/04 148

## 天火互动

游戏名称 科林麦克雷拉力赛II  
出品公司 Codemasters  
类型 RAC 英文 待定  
发售日期 2003/03 49  
游戏名称 无冬之夜  
出品公司 Infogrames  
类型 RP 中文 4  
发售日期 2003/03 79  
游戏名称 秘密潜入II 隐秘行动  
出品公司 Codemasters  
类型 FPS 中文 待定  
发售日期 2003/05 49  
游戏名称 魔剑  
出品公司 En-Tranz  
类型 OG 中文 待定  
发售日期 2003/04(公测) 待定  
游戏名称 黑客帝国  
出品公司 Shiny  
类型 AC 中文 7  
发售日期 2003/05 待定

## 怡采科技

游戏名称 侠盗罗宾汉  
出品公司 WANADOO  
类型 RTS 中英 1  
发售日期 2003/04 57  
游戏名称 离子风暴  
出品公司 WANADOO  
类型 FPS 中文 2  
发售日期 2003/04 待定  
游戏名称 裁判所  
出品公司 WANADOO  
类型 ACTAD 中文 2  
发售日期 2003/05 待定

## 奥美电子

游戏名称 地球时代 征服的艺术  
出品公司 Sierra  
类型 RTS 英文 待定  
发售日期 待定 待定  
游戏名称 指环王 护戒使者  
出品公司 Universal  
类型 ACTAD 中文 2  
发售日期 2003/03 68  
游戏名称 突变怪物  
出品公司 Universal  
类型 ACTAD 中文 3  
发售日期 2003/03 68  
游戏名称 异形II 原始猎杀  
出品公司 Fox  
类型 ACT 英文 1  
发售日期 2003/03 38  
游戏名称 太空游侠  
出品公司 Infogrames  
类型 SIAD 英文 2  
发售日期 2003/03 待定

Tel 021-58788969-241 E-Mail help@ubisoft.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
龙战于天	Capcom	RP	中文	1	2003/02/20	49
绝地宝贝	Lbi Soft	ST	英文	1	2003/02/20	49
反斗奇兵	Monto Cristo	ST	英文	1	2003/02/20	49
捍卫雄魂之L2战机	Lbi Soft	SI	中文	1	2003/02/27	49
幽灵行动-石破天惊	Ubi Soft	FPS	中文	1	2003/02/27	39
血色苍穹	Microsoft	ACT	英文	1	2003/02/27	49
最佳拍档	Monto Cristo	SI	中文	1	2003/02/27	49
圣战群英传II	Strategy First	ST	中文	1	2003/02/27	49
大闹天宫	Microsoft	SP	英文	1	2003/03	49
疯狂弹珠台	Microsoft	PUZ	英文	1	2003/03	49
微软战斗飞行模拟	Microsoft	SI	中英	1	2003/03	49
微软飞行模拟	Microsoft	SI	英文	1	2003/03	49
无尽的任务	SOE	MMO	中文	1	2003/03	待定
黑色豪门	Ubi Soft	AD	英文	1	2003/03	49
魔域帝国-雪狼传说	Ubi Soft	RTS	英文	1	2003/03	49
帝国时代黄金版	Microsoft	RTS	中英	2	2003/03	49
潘多拉魔盒	Microsoft	PUZ	中英	1	2003/03	49
星际游侠兵	Microsoft	ACT	中英	1	2003/03	49
幽灵行动黄金版	Ubi Soft	FPS	中文	3	2003/03	69
彩虹六号之盾牌行动	Lbi Soft	FPS	英文	-	2003/03	69
幻魔鬼武者	Capcom	ACTAD	中文	3	2003/04	69
幻魔鬼武者豪华版	Capcom	ACTAD	中文	3	2003/04	148

Tel 010-84975388 转 167、168、169 E-Mail support@biggamer.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
科林麦克雷拉力赛II	Codemasters	RAC	英文	待定	2003/03	49
无冬之夜	Infogrames	RP	中文	4	2003/03	79
秘密潜入II 隐秘行动	Codemasters	FPS	中文	待定	2003/05	49
魔剑	En-Tranz	OG	中文	待定	2003/04(公测)	待定
黑客帝国	Shiny	AC	中文	7	2003/05	待定

Te 010-82650010 E-Mail cale@echoestech.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
侠盗罗宾汉	WANADOO	RTS	中英	1	2003/04	57
离子风暴	WANADOO	FPS	中文	2	2003/04	待定
裁判所	WANADOO	ACTAD	中文	2	2003/05	待定

Tel 010-82657905 E-Mail: aec@aomeisoft.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
地球时代 征服的艺术	Sierra	RTS	英文	待定	待定	待定
指环王 护戒使者	Universal	ACTAD	中文	2	2003/03	68
突变怪物	Universal	ACTAD	中文	3	2003/03	68
异形II 原始猎杀	Fox	ACT	英文	1	2003/03	38
太空游侠	Infogrames	SIAD	英文	2	2003/03	待定



## 出生入死类

■名称 丛林之狼  
■出品 世纪雷神  
■类型 FPS  
■语言 英文  
■容量 1  
■发售 2003/4  
■价格 ¥49

这款游戏是世纪雷神公司开发的一款FPS游戏。游戏中的画面非常逼真，战斗也非常激烈。玩家可以通过不同的兵种来体验不同的战斗方式。这款游戏是一款非常值得一玩的作品。

## 热血竞速类

■名称 极品飞车-闪电追踪II  
■出品 美国艺电  
■类型 RAC  
■语言 英文  
■容量 1  
■发售 2003/02/27  
■价格 ¥60

这款游戏是美国艺电公司开发的一款竞速游戏。游戏中的画面非常逼真，赛车也非常多样。玩家可以通过不断的比赛来提升自己的等级和技能。这款游戏是一款非常值得一玩的作品。

## 再造经典类

■名称 幻魔鬼武者  
■出品 育碧软件  
■类型 AC/AD  
■语言 中文  
■容量 3  
■发售 2003/04  
■价格 ¥69

这款游戏是育碧软件公司开发的一款动作角色扮演游戏。游戏中的画面非常逼真，战斗也非常激烈。玩家可以通过不断的战斗来提升自己的等级和技能。这款游戏是一款非常值得一玩的作品。

## 千呼万唤类

■名称 FIFA 2003  
■出品 美国艺电  
■类型 SP  
■语言 英文  
■容量 1  
■发售 2003/03  
■价格 待定

这款游戏是美国艺电公司开发的一款足球游戏。游戏中的画面非常逼真，足球也非常多样。玩家可以通过不断的比赛来提升自己的等级和技能。这款游戏是一款非常值得一玩的作品。

## 龙之家族

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
梦幻水族馆II 梦幻海洋岛	全景软件	ST	中文	2	2003 二季度	39
正宗麻将II	大宇资讯	TAB	中文	1	2003 二季度	待定
圣女之歌II	风雷时代	RP	中文	待定	2003 二季度	待定
幻想三国 神州游侠儿	宇峻科技	RP	中文	待定	2003 二季度	待定
征天风舞传	弘煜科技	RP	中文	待定	2003 二季度	待定
魔剑骑士	大宇资讯	RP	中文	待定	2003 三季度	待定
仙剑奇侠传II	大宇资讯	RP	中文	待定	2003 年底	待定
超时空英雄传说IV	宇峻科技	ST/RP	中文	待定	2003 四季度	待定
轩辕剑IV 外传	大宇资讯	RP	中文	待定	2003 年底	待定

## 光谱资讯

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
天下霸图	光谱博硕	ST	中文	2	2003/03	69
古文文明时代	enlight	ST	中文	1	2003/03	待定
工业大亨II	光谱博硕	ST	中文	1	2003/03	50
发明工坊	工画堂	ST	中文	1	2003/04	待定
文化II	JoWood	ST	中文	待定	2003/06	待定
商海王	光谱博硕	ST	中文	待定	2003/07	待定
创业王	光谱博硕	ST	中文	待定	2003/08	待定

## 新天地

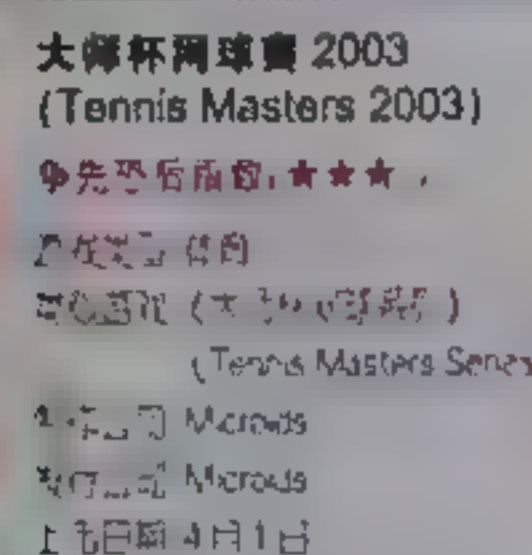
游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
圣界之奇迹	Exe-create	RP	中文	1	2003/03/22	48
天使小夜曲	工画堂	AD	中文	2	2003/03/15	49
世界新秩序	Project3	FPS	英文	1	2003/03	49
圣书外典-亚雷克篇	Stack Software	AD	中文	2	2003/04	49
圣书外典-白银篇	Stack Software	AD	中文	3	2003/04	69
沙漠风暴	SCI	ACT	英文	1	2003/04	待定

## 美国艺电

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
模拟城市新世界	Maxis	ST	中文	2	2003/02/28	68
极品飞车 闪电追踪II	EA	RAC	英文	1	2003/02/27	60
FIFA 2003	EA Sports	SP	英文	2	2003/03	待定
NBA Live 2003	EA Sports	SP	英文	1	2003/03	待定
战地 1942	DICE	FPS	英文	2	2003/03	待定
荣誉勋章 奇袭先锋	DICE	FPS	中文	1	2003/03	待定
模拟人生 家有宠物	Maxis	SI	中文	1	2003/03	待定
公元 1503	SunFlowers	ST	中文	2	待定	待定
F1 2002	EA Sports	RAC	英文	1	待定	待定


注《国内上市星运表》中刊出的上市信息均为各大游戏公司提供，仅供参考，如有时间、价格或其他变化完全以广行为，我们会进行及时报道。





**警匪飞车**  
(Slarsky & Hutch)  
时光倒流指数: ★★☆☆☆  
★★★★ 动作飞车  
系列小说《怪盗飞车Ⅱ》  
(Grand Theft Aut  
制作公司 Vivendi Universal  
发行公司 Vivendi Universal  
上市日期: 4月30日




 一敗必死：戰場  
 (One Must Fall: Battlegrounds)  
 肉盾專打指數：★★★☆☆  
 遊戲類型：動作  
 類似遊戲：《戰士》  
 (Soldier)  
 製作公司：Diversions Entertainment  
 發行公司：Diversions Entertainment  
 上市日期：4月4日

**红色派系 II**  
(Red Faction 2)  
豪华充数指数:★★★  
游戏类型 第一人称动作  
类似游戏 《钢铁风暴》  
(Iron Storm)  
制作公司 Outrage Games  
发行公司 THQ  
上市日期 4月7日



**夺命邮差 II**  
(Postal 2)  
腥风血雨所指数: ★★★★★  
游戏类型: 第一人称动作  
类似游戏: 《命运战士 II 双重螺旋》  
(Soldier Of Fortune 2 Double Helix)  
制作公司: Running With Scissors  
发行公司: Whiptail Interactive  
上市日期: 4月14日

海島大亨 II 海盜灣  
(Tropico 2: Pirate Cove)  
風光秀麗指數 ★★★★★  
遊戲類型 模擬經營  
發行商 (台灣總代理)  
Zoo Tycoon  
開發 Frog City Software  
發行 Take-Two Interactive  
售價 44.8 元

2003 最佳棒球球员  
(MVP Baseball 2003)  
改头换面指数:★★★★  
游戏平台:主机  
发行商:EA (EA 棒球 2002)  
(Triple Play Baseball)  
发行公司:Electronic Arts  
发行商:Electronic Arts  
上市日期:4月16日



STAR WARS  
GALACTIC BATTLEGROUNDS

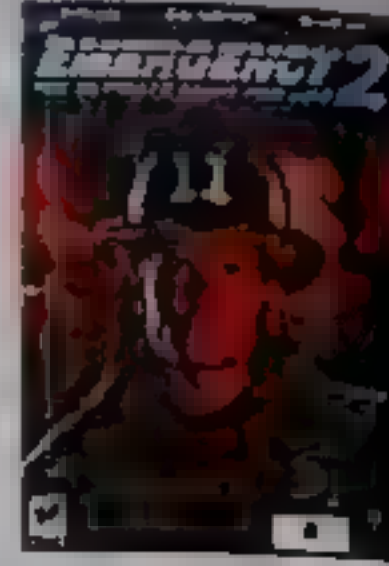
星球大战：银河系  
(Star Wars Galaxies)  
老树发新枝指数 ★★★★★  
游戏类型 依上列各档面  
大陆网友 (网名: 老树)  
(Ultima Online)  
制作公司 LucasArts  
发行公司 LucasArts  
上市日期 4月14日

罗埃尔蒙港口  
(Port Royale)  
兼容并蓄指数：★★★★☆  
游戏类型：即时策略  
类似游戏：《海狗》  
(Sea Dog)  
制作公司：Tri Synergy  
发行公司：Tri Synergy  
上市时间：4月21日



“悍威”战车  
(Humvee Assault)  
威风八面指数:★★★  
游戏类型:模拟海陆  
发行游戏:(沙漠风暴)  
(Conflict: Desert Storm)  
制作公司:Infogrames  
发行公司:Infogrames  
上市日期:4月15日

突发事件 II  
(Emergency 2)



**X战警II 狼人之复仇**  
(X2 Wolverine's Revenge)  
提前预习指数:★★★  
游戏类型:第三人称动作  
类似游戏:《毁灭》  
(Om)  
制作公司: Livesay Technologies  
发行公司: Activision  
上市日期: 4月15日

闪电战  
(Blitzkrieg)

争分夺秒指数,★★★★  
 游戏类型 即时策略  
 类似游戏 《突袭II》  
 (Sudden Strike 2)



哥特王朝  
(Gothic 2)

波蘭社國指數★★★★  
遊戲類型 動作射擊  
英文片名 《沙丘神話》  
(Rune)  
製作公司 Piranha Bytes  
發行公司 JoWooD Product  
上市日期 4月14日



**狮心王：十字军的遗物**  
 (Lionheart: Legacy of the Crusader)  
 曲高和寡指数：☆☆☆  
 喜欢类型：角色扮演类  
 类似游戏：《巫妖》  
 (Weardry)系列  
 制作公司：Interplay Productions  
 发行公司：Interplay Productions  
 上市日期：4月29日

经典榜

名次	升降	游戏名称	出品 / 国内代理
1	→	半条命 反恐精英[Half-Life: Counter Strike]	Sierra/ 奥美电子
2	→	仙剑奇侠传	大宇 / 双语
3	↑	仙剑奇侠传 II	大宇 / 寰宇之星
4	→	魔兽争霸 III 混乱之治[Warcraft 3:Reign of Destruction]	Blizzard/ 奥美电子
5	↑	轩辕剑 III 外传 天之痕	大宇 / 育碧软件
6	↓	暗黑破坏神 II 毁灭之王[Diablo 2:Lord of Destruction]	Blizzard/ 奥美电子
7	↓	传奇[The Legend Of Mir]	Actoz/ 盛大网络
8	↓	魔力宝贝[Cross Gate]	ENIX/ 网星艾尼克斯
9	+	星际争霸[Starcraft: Brood War]	Blizzard/ 奥美电子
10	↑	奇迹[MU]	Webzen/ 第九城市
11	↑	FIFA 足球 2002[FIFA 2002]	EA Sports/ 美国艺电
12	↑	英雄无敌 IV[Heroes Of Might And Magic 4]	3DO/ 第三波
13	↓	轩辕剑 IV	大宇软星 / 寰宇之星
14	↓	盟军敢死队 II 勇往直前[Commandos 2:Men Of Courage]	Eidos/ 新天地
15	↑	极品飞车: 闪电追踪 II[Need For Speed: Hot Pursuit 2]	EA/ 美国艺电
16	↑	博德之门 II 安姆的阴影[Baldur's Gate 2:Shadows of Amn]	Interplay/ 第三波
17	↓	樱花大战 II	日本世嘉 / 天人互动
18	↓	痕狂坦克 II	GV/ 盛大网络
19	↑	石器时代 [Stone Age]	JSS/ 北京华义
20	↓	新剑侠情缘	西山居 / 金山软件
21	↑	英雄本色[Max Payne]	Remedy Entertainment/ 新天地
22	↓	文明 III [Civilization 3]	Firaxis/ 天人互动
23	↑	生化危机 III 复仇女神[Resident Evil 3]	Capcom/ 育碧软件
24	↑	三国群英传 IV	奥汀科技 / 寰宇之星
25	↑	百战天虫 Online	Wizgate/ 北极冰
26	↓	大航海时代 IV	光荣 / 第三波
27	↑	无冬之夜[Neverwinter Nights]	BioWare/ 天人互动
28	↑	哈利·波特与密室[Harry Potter and the Chamber of Secrets]	英国艺电
29	↑	新绝代双骄 III	宇峻科技 / 寰宇之星
30	↓	三国赵云传	珠海第三波 / 第三波

榜 评

事情总是有些戏剧化,《三国赵云传》近三期的大起大落应算是个典型吧,一夸上期就窜升到了第10名,而这期又一下子从半山腰跌到了谷底,有意思。

此外，国内市场正值淡季，不会有什么大作上市，估计近期“经典榜”不会有太大的变化，而新游戏上榜的可能也就比较小了。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与,以普通信件[明信片]、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票皆可,投票者均可参加月底的抽奖活动,幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

章述讀者

北京	杨 权	四川	赵 路	江苏	王海峰
河北	张晓阳	山西	吴大伟		

## 发烧榜

## 期待榜

1	↑	仙剑奇侠传Ⅱ	↑	仙剑奇侠传Ⅱ
2	↑	半条命.反恐精英	↑	命令与征服 将军
3	↓	魔兽争霸Ⅲ 混乱之治	↑	盟军敢死队Ⅲ
4	↓	魔力宝贝	↑	DOOM 3
5	↓	传奇	↓	樱花大战Ⅱ
6	↑	博德之门Ⅱ 安姆的危胁	↑	传奇 20
7	↑	极品飞车 闪电追踪Ⅱ	↑	反恐精英.零度危机
8	↓	疯狂坦克Ⅲ	↑	幻魔鬼武者
9	↑	NBA 2003	↑	模拟城市Ⅳ
10	↑	天骄 秦殇世界	→	FIFA 2003

中国游戏企业人气榜

拾玖	拾玖	拾捌	拾柒	拾陆	拾伍	拾肆	拾叁	拾貳	拾壹	玖	捌	柒	陆	伍	肆	叁	貳	壹
欢乐艺派	天晴数码	怡采科技	清华同方	新浪	网易	智冠电子	新天地	北京华义	网星艾尼克斯	目标软件	育碧软件	美国艺电	盛大网络	金山西山居	天人互动	寰宇之星	奥美电子	大宇资讯



# 羅馬執政官 PRÆTORIANS

完全图解攻略

文/14梦秋



## 兵种介绍

### 罗马

**辅助步兵 (Auxiliary Infantry):** 建设单位, 战斗力较弱, 特技: 投掷短矛 (Pilums)。其他部队可以通过 Demote 命令降格为辅助步兵。

**枪兵 (Spearmen):** 用于对付骑兵。有两种特殊阵形: 立定阵形 (Stationary formation), 用于对抗敌人的冲锋; 对付骑兵极具优势; 防护阵形 (Protecting formation), 能更好地抵挡弓箭。枪兵主要用来保护部队的侧后方, 防止骑兵突袭。枪兵不能进入树林。

**军团士兵 (Legionaries):** “盾龟”, 杰出的战士。特技也是投掷短矛, 特殊阵形为盾龟阵形 (Turtle formation)。

虽然速度会变得缓慢, 但能大大提升防御力, 尤其是对弓箭。军团士兵不能渡过浅滩。

**角斗士 (Gladiators):** 近战能力并不突出, 但特技是抛网。被网住的部队就算再强在挣脱前也会被轻易消灭掉。

**禁卫队 (Praetorians):** 超强的近战兵种, 唯一惧怕的就是机动性强的骑射手。

**辅助弓兵 (Auxiliary Archers):** 近战很弱。特殊阵形为立定阵形 (Stationary formation), 牺牲灵活性, 提高射程。弓兵是必不可少的主力兵种, 射程远, 火箭可以令木制物品——包括大多数建筑物和攻城武器起火。

**巴利阿里掷石者 (Balearic slingers):** 对付攻城武器极其有效, 对付“盾龟”也很有用。

**骑士 (Equites):** 对弓箭和矛的防御很弱。近战能力差, 主要利用它的高机动性打击敌军侧后方, 对付弓箭手。

**骑射手 (Archer Cavalry):** 主要是用来执行游击战术。

**百夫长 (Centurion):** 无战斗能力。周围的部队会受到他指挥能力的影响。特技是快速恢复体力, 还可以在村庄里训练新的部队。随着部队的战斗还能获得经验, 最多可升到四级。每当有一百人的部队时就可以让任何一队士兵通过 Pro-

mute 命令把其中一名提升为百夫长。

**医生 (Physician):** 周围的部队会缓慢恢复生命。特技是治疗。

**侦察者 (Hawk Scout):** 视野宽广, 可探测从空中侦察。

**狼侦察者 (Wolf Scout):** 可探测进入密林侦察, 狼可以长久停留在某处。

### 野蛮人

**步兵 (Infantry):** 战士 (Warriors)、枪兵 (Spearmen)、弓箭手 (Bowmen)、贵族骑兵 (Noblemen)、骑射手 (Mounted Bowmen) 等都相当于罗马的同类型部队, 比较特殊的是:

**狂热者 (Berserkers):** 强力的近战兵种。

**猎手 (Hunters):** 特殊的远程部队, 在树林里很可怕。埋伏在林中时就算进入树林也无法发现, 除非是狼正好跑到他们所站的位置, 但他们会马上把狼干掉。中了埋伏的部队就算再强也可能被一下消灭掉。

**日耳曼骑兵 (German Cavalry):** 最优秀的骑兵, 禁卫队以外的部队都可以应付自如, 而且可以进入树林。

**德鲁伊 (Druid):** 医疗部队, 特技是致盲。

**酋长 (Chieft):** 特技是偷取敌人的体力。

### 埃及

**奴隶 (Slaves)** 相当于步兵, 守护者 (Guardsmen) 相当于枪兵, 其他如战士 (Soldiers)、射手 (Archers)、骆驼骑兵 (Camel riders)、骆驼射手 (Camel archers)、牧师 (Priests) 等都类似于罗马的同类型兵种, 只是训练时间都比较短, 但也更弱。比较特殊的部队有:

**努比亚射手 (Nubian archers):** 特技是射箭箭。

**帕提亚骑兵 (Parthian cavalry):** 最强的骑射手, 可以一边移动一边射箭。

**战车 (Chariots):** 生命值很高, 但一队只有八辆。主要是速度极快。

**长官 (Officials):** 特技是海市蜃楼, 可以让敌人因眩晕而暂时不能行动。

## 第一章 阿尔卑斯山以南 (South of the Alps)

**背景:** 为对抗把持元老院的贵族共和派, 公元前 59 年, 凯撒与罗马首富克拉苏、最有声望的将军庞培秘密结成了联盟。

公元前 58 年 2 月 17 日, 队新兵被派往高卢行省去加入凯撒在那里集结的新军团。我们的任务是向与会而并消灭所有敌人。注意百夫长和阿格拉多不能阵亡, 之后每一关像这样有名有姓的人物都不能阵亡。

这是第一个训练关, 熟悉部队和基本操作后进军到河边, 来自塔拉加达村 (Talagata) 的向导阿格拉多 (Agrado) 加入, 他是一个训练者。渡过浅滩, 消灭桥头一些高卢的强盗, 沿路往北进军, 消灭南面密林中的强盗。派鹰侦察前面高地, 发现伏兵, 将他们消灭后, 居高临下消灭下面的强盗, 之后让阿格拉多到达路的尽头即可。

找到向导

## 第二章 山里的村庄 (The Village in the Mountains)

**背景:** 凯撒在庞培、克拉苏和民主派支持下当选公元前 59 年的执政官。第二年卸任后, 为了拥有自己的部队为后盾, 使自己在政治上有所作为, 争取就任为高卢行省长官。

3 月 2 日, 新兵们来到阿尔卑斯山以北的地区。我们的任务是占领塔拉加达村, 消灭所有敌人。

消灭一队杀来的强盗后, 得知塔拉加达村已被强盗占领。列队前进, 消灭路上的敌人后, 摧毁村庄旁强盗们的驻地, 消灭他们的首领。然后让一支部队降格 (DEMOTE) 为辅助步兵, 修建自己的驻地, 控制这个村庄。让百夫长入驻村庄训练。批新的部队, 让辅助步兵修建防卫塔, 派弓兵入驻, 列阵抵御从东面和东北方渡河攻来的强盗, 然后展开反击, 摧毁他们在西南边山上的防卫塔 (不要过 A 处的石桥, 损失会非常大。渡过东边的浅滩后可往南穿过树林, 消灭高地上的两队强盗, 然后过浅滩, 穿过树林, 派一支部队把塔旁的两队敌军引下山来消灭掉, 然后攻上去)。再消灭旁边树林里以及过桥攻过来的残余强盗即可。

阵亡的过程

这时阿格拉多发现了强盗们的身份, 原来他们是高卢的爱杜依人 (Aedui), 但爱杜依人本是罗马的盟友。他们决定去北方拜访爱杜依的贵族杜诺列克斯 (Dubalix) 了解情况。

## 第三章 追踪猎物 (Tracking the Prey)

**背景:** 公元前 58 年初, 高卢各部落中最强悍的厄尔维人 (Helvetii) 烧毁自己的家园, 打算穿过罗马的行省, 迁移到其他地区居住。

3 月 25 日, 凯撒新组建的军团来到爱杜依人的 Mansco 村附近调查杜诺列克斯对罗马帝国的忠诚是否已经改变。我们的任务是攻占 Mansco 村, 消灭所有敌人。

先派侦察东面的密林, 发现敌人的伏兵。在树林外布好阵 (可让军团士兵摆盾龟阵在前阻挡, 几乎是坚如磐石) 后, 开始修建驻地, 这时强盗们就冲了出来, 消灭他们后 (先停止建造), 侦察发现北面路旁高地上有两队敌人的弓箭手, 将他们消灭后让部队在路上严阵以待, 一建好驻地就有几队强盗气势汹汹地从北面杀了过来, 将他们消灭后训练了一些新部队, 有了两队辅助步兵后开始进军城堡。接近城堡时, 城内的首领说杜诺列克斯去会见厄尔维人, 他还毫不客气地让罗马人回家去。在高城一段距离的地方严阵以待, 建造二架云梯和三部投石车, 然后攻进城 (投石车不好用, 它要看到敌人才能攻击, 而鹰的侦察只能在飞过的瞬间看到敌人而已。而且它的射程比起城楼上的弓箭手没有优势, 被射几箭就会起火。可以让“盾龟”先上去吸引敌人大火, 然后云梯冲过去架起来, 一拥而上即可轻松获胜)。

登上城楼

## 第四章 战场 (The Battlefield)

**背景:** 得知厄尔维人的动向后, 凯撒立刻离开罗马赶往高卢, 来到日内瓦, 组织防御。

4 月 1 日, 罗马军队追踪杜诺列克斯来到 Carilocus 城附近。我们的任务是除掉杜诺列克斯。

先让骑兵消灭东面高地上的两队弓箭手, 然后进军, 在东北角消灭敌人的一批部队 (提示会有敌人的骑兵从沼泽地过来冲击我方侧翼, 可以用枪兵布好立定阵形在右翼保护, 但是我有一次看到它们是从东北角正面冲过来的, 另一次则没有出现)。杜诺列克斯见势不妙, 逃过桥后就让手下把桥烧毁了。沿路前进, 让弓箭手采用立定阵形解决掉对岸的攻城车, 然后让辅助步兵把桥修好。过桥后与敌人主力展开决战。(照

例让“盾龟”在前面挡着, 枪兵保护侧翼, 弓箭手指挥官和医生在中间, 骑兵机动打击对方的弓箭手。也可以在桥这边布好阵, 然后让指挥官去引敌人过来, 这样损失极小。)胜利后阿格拉多从另一条路带来了一些增援部队。两军会合, 往南面山上挺进, 消灭守卫村庄入口的一批敌人后 (让盾龟在前面吸引敌人, 指挥官和其他部队在后面辅助, 等敌人的枪兵冲上来之后再让骑兵从西面那条路抄到敌人的后面解决弓箭手和攻城车), 占领南面的村庄。然后攻占东南角的村庄, 摧毁旁边高地上的防卫塔 (用盾龟吸引火力, 让骑兵冲上去), 往北挺进, 在城外布好阵消灭冲出来的敌人, 摧毁城内两座防卫塔, 冲进城去, 消灭杜诺列克斯。













的高地(A处),这里的侦察兵会投降。在这里消灭附近的敌军,包括埋伏在稻田里的军团,然后沿路往东,消灭水塘里的弓箭手。上旁边的坡道,消灭下面的骑兵和密林中的弓箭手,来到断桥边。修好桥把桥对岸山丘(B处)上的敌军引过来消灭掉(村庄附近的敌军可能也会过来),然后过桥消灭山丘上的弓箭手,占据山丘,消灭附近残余敌人,然后来到Pisauris村,在村庄部队的配合下消灭附近的骑兵,进攻对面的山丘(C处),消灭驻扎在那里的一支整齐的部队后,这个村庄加入我方。之后会有一支敌军带着攻城车沿河南下攻击我们,战斗中北面的Fanum村会向我们求救,庞培的军队正攻打他们,战斗结束后立刻沿河边的道路北上救援(从Pisauris村过去会在D处遭遇Ancona村的部队,他们目前会攻击我方),消灭攻打村庄的敌军后该村庄加入我方。接着先消灭村庄西面断桥边的弓箭手(E处),再进入村庄北面树林,摧毁对面山上(F处)的攻城车,逼那里的一批部队下来。将他们消灭后,修好通往东边的桥(对岸树林里有弓箭手,可先让盾龟上前吸引火力),过桥消灭骑兵和弓箭手,冲上去摧毁两架投石车。这时Ancona村加入我们,并向我们求救。上前消灭进攻村子的敌军(不要忘了回来Fanum村附近那队部队。敌人有一定的数量,不要太着急,就算驻地被摧毁也不要紧),完成任务。

## 第十九章 山中之战(War Within the Mountains)

公元前49年6月27日,Pyrenees比利牛斯山脉。庞培丢下了在伊伯利亚半岛(Hispania)的军团,逃到希腊组织抵抗。在继续追击庞培之前,凯撒决定先消除后方的威胁。我们的任务是保护自己和盟友的营地,封住穿过比利牛斯山脉的道路,令在伊伯利亚半岛的庞培军孤立,迫使他们投降。

从我方的营地下坡可到一水潭边的高地(A处)上,若把弓箭手安排在这里便可以把敌人的所有攻势都吸引到这条山坡(B处),无需照顾盟友,也不用管敌人走哪一条路。但是这样做盟友却一点忙都不会帮,防守压力极大,面对两股敌人一波又一波的猛攻,很难长久支持。因此还是要让盟友分担一些压力。在他们营地南面也有一个水潭,水潭北边有一高地(C处),全是密林,开始可派两队弓箭手到那里协助防守,为防万一可再调骑兵等作用不大的部队过去伺机帮忙。我方则在营地防守即可,盾龟、弓箭手等部队藏在南边树林里(E处),树林旁建防卫塔辅助。尽量不要出树林,部队要及时治疗,尤其那队禁卫军是防卫的中坚力量,一定要保护好。坚持一段时间后,位于西南方向(F处)的敌军百夫长Sextus Calpurnius和他率领的部队信心崩溃,提出投降。不需要太着急,他不会变卦。可等敌人几波攻势结束,没什么部队的时候再派人冲过去,把他们带回来,注意Sextus Calpurnius不能阵亡。过一会儿位于东南方向(G处)的Titus Lucius的部队也提出投降,过去去接应他。还没回到营地,敌人就逃跑了。

## 第二十章 开始打猎吧(Let the Hunt Begin)

公元前48年4月10日,希腊北部,马其顿海滩。凯撒带领半数的部队渡过亚得里亚海(Adriatic),不等Mark Anthony带着剩下的部队到达,就急切地与庞培开战了。我们的任务是守卫凯撒在海滩的一个

营地,等百夫长部队过河来。

我们首先要做的是守卫城堡。有两队哨兵可以派上大用场,他们对付攻城武器非常便利。敌人的第一波攻击主要集中在西城门,比较弱。这时候可以派兵和弓箭手快速占领最东端的路往南。消灭挡路的部队后,然后让装全车的马车沿这条路往南,前往雇佣兵的营地。敌人回头协助防守。敌人的第二波攻击集中在正门,也主要是攻城武器,配合几队盾龟。注意让掷石者及时敲掉云梯,否则盾龟爬上城墙就麻烦了。可以打开城门让自己的盾龟挡住,骑兵从西门出去扫荡攻城武器,若盾龟追来就及时转移,都跟掉以后退回城里,让余下敌人变成箭靶。战斗过程中马车也到了那个营地,数队骑兵加入,让他们原路返回城堡。敌人的第二波进攻结束后,我方的援军也抵达了海滩(A处),但那里有敌人把守,我们必须打通道路与他们会合。让所有部队一起往西南方向前进,消灭敌人准备再用来攻城的部队,摧毁攻城器具,攻下村庄,这时增援部队已经开始往营地进发,赶紧往海滩前进,正好摧毁敌人位于高处的弩车等,然后和增援部队一起往东绕行雇佣兵的营地返回城堡。途中有些敌人,但是增援部队兵力很多,足以应付,适当帮忙即可。一方面营地中新训练的部队可集结后往南前进,消灭途中一切障碍,与增援部队会师,迎接他们回到城堡。

## 第二十一章 共和制的结束(The End of the Republic)

公元前48年6月6日,法萨卢平原(Pharsalus)。庞培及支持他的元老院已经彻底战败,庞培化装成商人逃到了海边,凯撒紧追不舍。我们的任务是消灭固守在营地里的庞培军残余部队。这片地区还有几个雇佣兵的营地,如果消灭他们的首领和医生,他们可能会投降。

这关的目标只是攻下庞培军军营,但是外围有极多的雇佣兵,强攻是不可能的。不过只要消灭雇佣兵的首领和医生,他们就会投降。注意西南边色雷斯人即使失去首领也不会加入,所以不用去浪费时间。一路上若遇到其他两族的雇佣兵,最好避开,因为他们很快就会成为自己人。先消灭通往东南方的坡道上的两队枪兵,以及从东面来送死的少量敌人,然后沿路往东,来到湖边,消灭几队骑兵和骑射手,还有少许其他部队。等一下可能还会有少许部队绕着湖过来,之后沿路继续前进,消灭两队盾龟后,穿过树林就是叙利亚雇佣兵的营地。让日耳曼骑兵冲到营地旁的树林中,消灭一队雇佣兵后解决冲在前面的牧师和指挥官,所有叙利亚雇佣兵都会放弃抵抗,让Quintus Tullius Cicero接近他们,他们就会加入。然后带上能穿过树林的部队(否则要走大路经过庞培军营地附近,那里部队太多了),沿最东端道路往南,消灭旁边坡上的弓箭手,再穿过树林,消灭旁边坡上的枪兵和骑兵,继续往南,下坡后消灭旁边树林(A处)里的弓箭手后,派自己的弓箭手进去。下方便是马其顿雇佣兵的营地。派兵在树林里保护弓箭手,然后攻击那些雇佣兵。

开战后他们的百夫长和医生会跑到山下,将他们射杀使马其顿雇佣兵投降。招降他们后,派人修好营地南边的断桥,过桥两队狂战士加入。返回马其顿雇佣兵营地,进军到底部军营附近,招致各处的雇佣兵(军营旁边高地上还有两队狂战士),聚集到军营外,做好准备后大举攻入军营,摧毁兵营,完成任务。

## 第二十二章 为亚历山大而战(The Battle For Alexandria)

背景:庞培逃到埃及后便被杀害了,追踪他来到埃及的凯撒受美艳的埃及女王克利奥帕特拉诱惑,介入了埃及王室的纷争。公元前47年1月25日,埃及尼罗三角洲,亚历山大城。凯撒追赶庞培来到了埃及,但他很快发现庞培在路上埃及土地后不久就被杀掉了。这些埃及的叛乱者现在又开始围攻凯撒的军队。我们要做的是坚守亚历山大帝王的宫殿,等待来自小亚细亚和叙利亚的援军。

这关我们的部队很多,又有两个兵营,很快部队就会达到上限。一开始就可以杀出城外,消灭来进犯的敌人,摧毁攻城武器,不过要想攻下敌人的村庄也很难办到,因为敌人的部队也很多,而且占有地利。再前进就会发现港口附近有些盟军。不久他们会报告敌人进攻港口企图夺船。这时遇到盟军他们会加入我方。赶到港口消灭那些敌军后,指挥官会说敌人实在太多,为免船只落入敌手,要把船烧毁,派骑射手把船全部烧毁即可完成任务。

## 第二十三章 朋友和盟军(Friends and Allies)

为了援助凯撒,富有的帕加马人(Pergamum)Mithridates和忠实盟友、朱迪亚的统治者Antiochus在远东招募了一支私人的军队供凯撒差遣。我们的任务是消灭所有埃及的叛乱者,恢复罗马人对尼罗河谷的控制。一开始西北面朱迪亚盟友的营地就会遭受攻击,赶紧调西南角和靠近中间处两个营地的部队前去支援,同时让东南角营地的部队去附近叙利亚盟友的营地协助。弓箭手可走坡道,尽头就是盟友营地旁的高地。三个营地里加紧训练部队,除西南角的营地处于后方高枕无忧外,其他两个营地都适当搞好防御。训练医生跟着救援部队到前线去,小心敌人防卫塔里驻扎的是会毒的努比亚射手,更要注意治疗。瓦解了敌人对叙利亚盟友的进攻后便立刻往东南方向前进,攻击敌人的营地,我方目前兵力不多,要注意利用树林发挥弓箭手的作用。摧毁驻地后消灭周围的部队,同时派辅助步兵上来占领,迟了盟友就会抢先。同样要注意万一自己的驻地被摧毁,盟友在救援的同时也会试图抢占。之后调集后方新训练的部队,在盟军的配合下大举进攻,轻松攻下敌人剩下的三个营地,完成任务。

## 第二十四章 仅此一战(Just One... More... Fight)

公元前45年,凯撒和他忠诚的部队已经连续作战13年之久,如今他们终于可以休息了。但是庞培的儿子在伊伯利亚半岛举起了旗帜,整个行省都起来反对凯撒,在返回罗马之前,凯撒还有最后一项任务。

公元前45年3月17日,伊伯利亚半岛蒙达(Munda)附近。在返回罗马之前,凯撒击败了伊伯利亚半岛起兵的庞培之子的军队。我们的任务是追杀逃到营地里的拉比努斯(Titus Labienus),在高卢所有的指挥官中,他是唯一投靠庞培的,这个最了解凯撒战术的人是在这场内战中最大的敌人。

我们的部队不多,不过这个地区有许多希望投靠胜利者一边的雇佣兵,只要摧毁他们指挥官的帐篷他们就会加入。首先消灭西边密林中的猎手和从西边赶来的枪兵,然后冲上西北边的高地(A处),消灭两队努比亚射手,山下就是伊比利亚(Iberian)雇佣军的营地,战斗时接近那里,营地一队毛里塔尼亚骑兵就会跑过来,正好将它消灭掉,然后让弓箭手从山上射击营地里的帐篷,将它烧毁,他们的首领就会加入我方,一定要保护好他,让他接近该族的部队就可以让他们加入,赶紧让他们搬到山上来。山上的部队做好准备,消灭少量赶来的雇佣军和拉比努斯的部队。然后转移到北边的山上(B处),消灭树林里的努

比亚射手,在山上烧毁毛里塔尼亚(Mauretanian)雇佣兵的营地,让指挥官加入,先逃到山上,让弓箭手消灭赶来的一些敌人,然后收编该族的部队,可以顺便把埋伏在往南的道路旁边稻田和树林里的角斗士和禁卫军消灭。然后沿河边的路往东,这里的营地是该行省军队的,先消灭营地里拉比努斯的禁卫队和河边稻田里的角斗士,然后烧毁帐篷,让旁边高地上的百夫长加入,收编行省军队。然后让几位首领带着枪兵、弓箭手等过桥到东面的小山上(C处),消灭树林里的角斗士和禁卫队,收编这里的部队。对面的山上有敌人的弩车,虽然弓箭难以企及,也无法建造防卫塔,但可以制造助攻塔来帮忙摧毁它。然后在山崖上安排好所有弓箭手,用枪兵封住入口以防万一,再派人去把山下大批的敌军引过来消灭掉。之后就可以下山回到桥上,与盾龟等会合,往西进军,消灭村庄附近的一批敌人,村庄和村

里的部队加入,包括一些攻城器具。城堡里的部队不多,强行敲开城门,冲进去消灭一些部队,解决拉比努斯即可完成任务。

注

1. 文中所指方向以默认地图的上角为东北角,下角为西南角。
2. 每关背景并未按照游戏中的战役说明,而是根据凯撒本人所著的《高卢战记》和《内战记》以及一些历史资料整理而成。





# 納粹的陰影

文/风梦秋

1942年,当全世界的天空都被世界大战的炮火映红时,只有这里,中国西藏,美丽神秘的香格里拉,还保有着一份难得的和平与安宁。在喜马拉雅山脉的一个山坡上,两个欧洲人——格罗姆(GROM)和他的伙伴彼得(PETR)正在歇息。一年来,这对老搭档穿梭于中国西藏、内地和印度,做一些不需要交纳关税的买卖——我想你明白我的意思?可是格罗姆已经有点厌倦这种生活,作为前军人的他似乎更渴望战斗。

就在这时,他发现空中竟然有一艘漆着纳粹军徽的飞艇大摇大摆的飞了过去。见鬼!没想到这乱轰轰的欧洲,还能看见那该死的白底黑十字。格罗姆取出望远镜,但是飞艇已远去。他赶紧拉着彼得快步追去(这里有一个基本操作的教程,如果需要可以了解一下,否则直接双击南面出口离开即可,离开后会到大地图,下一个要去的地点将不停闪动)。

## 这里负责教会每一个菜鸟如何战斗

在路上,遭遇了一伙强盗(在大地图上移动时就很可能遭遇一次这种随机的战斗,这场战斗其实是战斗教程。不想看的话,全部灭敌后从另一出口离开即可。游戏中的战斗绝大多数都要求消灭所有敌人后才能离开)。

另外给大家先说说操作要点说明:

1. 每个队员对各种武器有不同的熟练度,多用就能提高。因为各种武器上子



格罗姆没想到在西藏还能看见该死的铁十字

弹都要费些时间,但换武器却不需要时间,所以最好准备一种以上的武器。

2. 生命石很贵,也非常有用。使用时切换到生命石,点右键进入投掷状态,扔到地上就会出现一个光柱,在里面的人生命值都会不断上升,这时不要选择投掷生命石的队员,否则光柱将消失。

3. 被击中时,血条会有两种状态,红色部分减少不多,而真正代表生命的黄色部分减少较多。如果这时不再受到攻击,黄色部分就会恢复到红色部分的程度。所以要尽量避免连续遭到攻击。而对敌人则要穷追猛打。

4. 战斗时尽量各个击破,关键时候要多暂停。敌众我寡时,贴住一个敌人进行肉搏,其他敌人会怕伤到同伴不敢乱开枪。

## 这一夜里精明的彼得竟然发现自己吃了大亏

打败强盗后,二人来到美军哨卡。哨兵一看到彼得就向他讨债,彼得先是装傻,然后又用缓兵之计,说要来看一下记事本(右键点彼得头像打开他的背包,点左边证件图标察看状态,然后点下面的书本图标切换到记事本)。记事本上写着“欠哨卡守卫500英镑”,给自己的留言是“彼得不打算还这笔钱”。看完之后,彼得让格罗姆想办法,但格罗姆可不想插手。好在这时长官走了过来,喝斥哨兵并把钱支开了,收到彼得的好处后,他不检查货物就放行了。可是当格罗姆说起发现纳粹的事情,这个死脑筋的英国佬根本就不相信。

二人在镇上转转,注意,很多房子里都有东西可拿。西南边有个喇嘛卖生命石,一个200。东北角有一伙强盗,守着几个药包和一点钱。另外有几个小游戏可以玩,最合算的就是在西北角的抓牛小游戏,很简单,接近牛时趴下然后站起即可,牛只是乱跑,不会有意躲避。随机获得一件物品,很多时候是生命石这样的好东西。



这里有个数量可观的小酒馆

从西北角离开来到巴特(Ban)的小酒馆,彼得把货物卖给他,顺便打听了一下一种喜马拉雅山的野行情。因为那个英国军官每次都向他买了不少。当彼得得知那是一种极佳的催情药,在伦敦一个就能卖到上千英镑时,后悔不迭——他的货物加起来还不值500镑!

## 本章里格罗姆接到一个意外的大买卖

彼得得到一边接吻顿足去了。巴特告诉格罗姆,有笔买卖要跟他谈。一起来到后院,得知在奥普西镇(Upshi)有个叫做奥利维尔(Olivier)的欧洲商人,出高价招募勇士去完成一件极其困难的任务。不过此人很难接触,得先在那个镇上找到一个外号“耗牛的臭牛奶”的乞丐,他会带格罗姆去找奥利维尔,而且巴特要收取两成的中介费(游戏中的交易都可以讲价。这时先选择代表不同态度的牌,然后每次双方各出一张牌,对比决定价钱是上升还是下降。彼得是个精明鬼,的讲价能力比较强,有四种牌可以选)。

离开酒馆,二人前往奥普西镇。在路上,从一位强盗手里救了一个男子,他说他叫达克帕(Dakpa),但马上又说其实那不是他的真名,为避免魔鬼们知道他的行踪,他不得不隐姓埋名。他请格罗姆一行一起来到了奥普西镇,然后和他们分手了。

格罗姆向地毯店旁边的乞丐打听,得知那个叫“耗牛的臭牛奶”的倒霉蛋由于欺诈和偷窃,已经被愤怒的商人们揪到广场去了,按照本地风俗,他将会被活活砸死。格罗姆马上赶过去,挤进人群,提出要跟乞丐谈谈(在他身上多点几次就能触发事件。跟商人代表对话时有三项选择。其中第二项是威胁,会激怒他们,但是什么都不会影响,等会也可以跟他们照常交易),得知必须先征得旁边那位富有的亚瑟·哈里先生(Yarpen Khali)的同意,因为他的损失最大。格罗姆与亚瑟对话(他旁边有个姑娘,那是他的女儿金),这里的谈话只是语气不同,没有任何影响,谈判结果是愿意把那个乞丐卖给格罗姆。应格罗姆要求,他支走了商人们,两人开始讨价还价(谈话有很多选择,不过结果只是价钱的差别而已。最高他会开价500。最省的方案是选择第二项直接开始谈价钱,然后选择第二项继续讨价还价,最后价钱是195)。讲定价钱后,他给了格罗姆一些时间,这样万一钱不够可以去卖掉一些东西。

## 这意味一个无耻的乞丐和一对可怜的小恋人

格罗姆把钱交给亚瑟后,亚瑟却发现女儿金跟达克帕一见钟情,已经跑到一旁谈情说爱去了。这个势利爱财的商人当然不会同意一个脏兮兮的穷鬼跟他女儿来往,而且他已经把金许配给别人了。正说着,那位“来龙快婿”先生就来了,是个笨头笨脑的粗汉子。亚瑟带走了金,并让那粗汉好好教训一下达克帕。

见此情形,格罗姆赶紧上前劝阻(谈话时选项很多,最后会有三种可能:教训他、劝他放过达克帕和袖手旁观。如果要打起来,谈话时选第二项,然后再选第一项即可。如果要用好话劝他,就分别选第二项、第二项)。但这狂妄的家伙仗着家中有钱,自己又有点力气,吓唬不了格罗姆就用拳头教会了他一些做人必须知道的东西。达克帕向格罗姆表示感谢(谈话时选不同选项没有什么影响,只是语气不同)。



达克帕这小子竟然和女孩子谈情说爱起来了

都选第一项即可),并且说自己不会放弃金,然后就走了。真是痴情的傻瓜!

格罗姆找到“耗牛的臭牛奶”,这个厚颜无耻的可怜虫不但不感谢救命之恩,居然还伸手索要情报费(谈话时有很多选项,不过结果只是给150还是200的差别,只要一直选第一项就是150。说好价钱后还会进行一次讲价,不过这笔钱奥利维尔等会还要还给格罗姆)。拿到钱后,乞丐带格罗姆来到镇上一间房子前,那便是奥利维尔先生所在(不经过乞丐带路无法进去)。

奥利维尔说,不久前,一支来自欧洲的考古队伍在远古神殿的废墟中挖出了一个小箱子,里面是乔达摩·悉达多亲笔写的佛经,他希望格罗姆能去偷那个箱子,但不能打开,以免古老的佛经接触到空气而遭破坏。事成之后,他会付2000美元。

格罗姆和彼得正要离开时(如果耗牛背上的货物还没有卖掉,那么赶紧去),金也在这时跟达克帕私奔了。

## 本章里格罗姆遇到一个不怎么可信的伙伴

格罗姆和彼得离开奥普西镇,来到山间路口,彼得准备继续去内地的旅程,而格罗姆则去完成原任务。二人约定一礼拜后在这里会合。彼得让格罗姆拿走一些必需品(准备好以后让格罗姆走近东面的出口),解决出现在南面的两只雪人后,彼得走了。



格罗姆与汉斯在营地

格罗姆往东来到吊桥处,这里站着两个叫做布鲁帕(Prukpa)和杜鲁帕(Drukpa)的瞎子,他们声称神明给了他们不死之身,可以无限制的复活,威胁格罗姆交200的过桥费(离他们较近时会有一次选择,第一项是付钱,第二项是动手。他们的武器是大口径短枪,想打的话尽量贴近他们,让他们无法开枪)。格罗姆当然不会接受威胁,解决他们后,还找到了他们乱放在桥上的钱。

过桥后,来到山间露营地,老远就看到废墟里有烟冒出,正要上前查看,突然看到一个欧洲人拿着来复枪冲了出来,不准他再往前走。格罗姆也举起了枪,二人对峙了一会,突然枪响了。还好格罗姆及时蹲下,才躲过一劫。那人赶紧跑过来问他有没有事,原来是枪走火了。他说这附近有很多雪人,他给弄得紧张过度了。格罗姆进去和他说话,得知他叫汉斯·狄尔特瑞查,从纳粹统治下的德国逃难到这里,想找一个半神们居住的神圣国度来拯救人类。格罗姆也说了自己的经历,他是波兰人,1939年波兰被占领后,他被关进了集中营,但他成功地逃了出来,到了这里。

二人正聊得高兴,忽然外面传来动静,一些雪人出现。将它们消灭后,汉斯准备继续他的旅程,格罗姆邀请他同行,但被拒绝了。他还趁格罗姆不备,突然从背后把他打昏。

## 该章说格罗姆受雇于英国人

格罗姆醒来后,汉斯已不见踪影,他离开了露营地,前往考古学家的营地。夜里,格罗姆潜入营地,发现这个营地竟然有德国兵(小心他们会投掷手榴弹)!在东面的帐篷,更是意外地发现了被捕的汉斯,原来他也是抱着同样的目的而来的。汉斯说箱子已经被搬走了。但他知道它现在在哪里(谈话时选择第一项他会加入,选择第二项可以把他留在这里,再次跟他谈话他就会加入。汉斯不加入就找不到箱子)。没办法,看来也只好合作了。格罗姆救出汉斯,二人在北面帐篷里找到箱子。





返回奥普西镇途中，经过吊桥，发现那两个路霸真的复活了。而且他们没有接受教训，仍然索要过桥费。格罗姆只好又用枪打死了他们。然后回到山脚路口附近，会合。他从中国内地带来



没想到在这里遇到格罗姆的老对头卡尔

了一大堆武器。三人一起返回奥普西镇（离开前做好战斗准备，如途中发生随机战斗，离开战场前做好准备）。途中经过哨卡。奇怪的是这里的士兵都换成新的了，他们坚持要检查行李。彼得从他们的对话中看出破绽，原来是德国兵冒充的！开战吧（注意多停顿，两边要兼顾。要留些子弹对付哨塔上的士兵）。

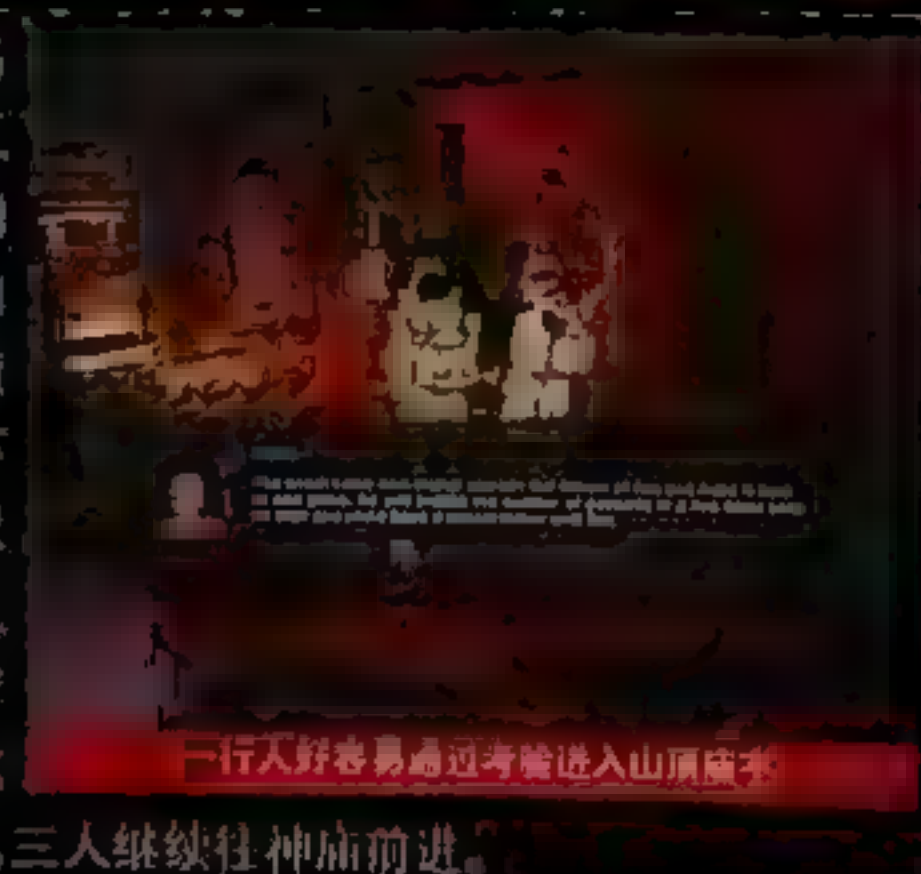
消灭他们后，三人来到小酒馆，见到了格罗姆的老对头，德国军官卡尔·雷瑟（Karl Reiser），这个纳粹军官格罗姆在他手中逃脱而受到处罚，一直耿耿于怀，果然不是冤家不聚头。格罗姆说他出了箱子是一张通往远古遗迹的地图，然后放了他，在酒馆放出了老板巴特，带他回奥普西镇避难（别忘了他背包里的东西）。

回到镇上，卖掉武器。格罗姆带上箱子，和巴特一起去见奥利维尔。奥利维尔承认，他一开始就知道情况，这主要是为了考验格罗姆。其实是英国的情报官员，负责监视这一地区。他希望格罗姆进一步合作，而且在报酬方面还可以提高。最后，他让格罗姆带他手下最棒的特工“鱼骨”玛格丽特前去一座叫做“不朽之眼”的寺庙，因为箱子里的地图上写着上古文字，只有那里的僧侣能够辨识。

队友中，汉斯愿意随行，而彼得却只想留下来继续他的生意。准备完毕后，一行人启程往北。

### 本章讲一个古怪的老喇嘛和两个没头脑的同伴

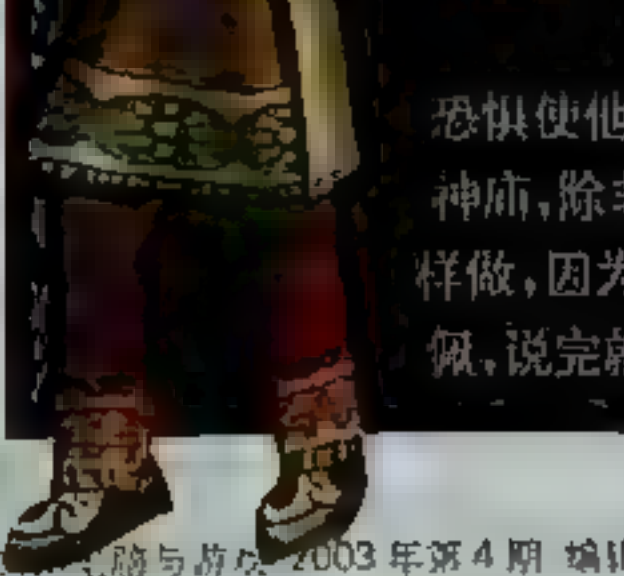
经过一个村庄时，格罗姆不顾玛格丽特的反对，独自留下来帮村民们抵抗强盗。击退了强盗的进攻后（每批的敌人是随机的，拿大口短枪的不好对付，如果太打，可以S/L出两个用刀的），村民为表示感谢而把“旅行者的护身符”送给格罗姆。这时玛格丽特和汉斯回来了，三人继续往神庙前进。



一行人好不容易通过考验进入山洞深处

一行来到山顶，前面有一座长桥通往建在对面高山上的寺庙，这真是难以置信的奇景，那宏伟的庙宇是怎么建成的呢？大家准备过桥，却一头撞在一堵无形的墙上，徒劳的试了几次后，桥上出现了一个老喇嘛。他说带着旅行者的护身符的格罗姆可以过桥，但另两个人必须接受考验，看他们能否不被幻像迷惑。他让格罗姆走到一旁，然后让玛格丽特和汉斯在他面前坐下。过了一会，两人听到沉重的脚步声，是一只雪人！只要原地不动，也不要攻击雪人，就可以通过测试。如果把雪人打倒，会突然发现站在眼前的是格罗姆。老喇嘛让他们再接受一次考验。说完就和格罗姆消失了，二人眼前出现了两只雪人。这次如果不动，也能通过考验。

可是二人还是忍不住打倒了雪人。老喇嘛说恐惧使他们变得好斗，喜欢滥用武器，因此不能进入神庙，除非他们把武器都留在这里。而格罗姆无需这样做，因为他在村庄的战斗已经证明他的勇气值得敬佩，说完就消失了。看来事到如今，只好把玛格丽特和



没想到在这里遇到格罗姆的老对头卡尔

汉斯身上所有武器，弹药都留下来，藏放在格罗姆身上，这样出口不会出现，二人得以过桥，跟格罗姆一起来到寺庙大门前。

### 这里是说格罗姆和他的同伴在庙里遇到的怪事

寺庙大门紧闭，门口的喇嘛解释说这是为了防止邪恶天空之魔侵入寺庙（这里可以选择打败那些恶魔，或者是一个月再来）。只好先帮他们解决了那些恶魔，才得以进入寺庙。负责接待的喇嘛带他们去客房休息，并告知必须通过次日举行的传统辩论会，才能考虑他们的请求。汉斯问起恶魔入侵的事情，被告知是因为藏在寺庙里的火恶魔偷走了邪恶天空之魔的宝石引起的。格罗姆自告奋勇，而玛格丽特则再次强烈表示不满。但格罗姆坚持认为这也许会使喇嘛产生好感，所以应予以援手。接下来，喇嘛给了格罗姆一些装备（放不下可以先扔在地上，不要打开其他同伴的背包，那样就没有办法再打开喇嘛的背包了），然后把他一个人传送到火恶魔所在的房间。这里除了火恶魔还有几只守护恶魔，将它们都打倒后，任务完成。

第二天，辩论会开始。格罗姆先回答了一连串问题（这些问题怎么回答并不会影响发展，只是接下来做动作时的难度会有差别）。接着按照喇嘛的手势做出了对应的动作（地上会出现符号，跑过去站在上面，左边姿势提示栏上对应的符号会发光，在空中上按住右键移动一下调出姿势选择表，选择对应的姿势即可，规定时间内做出全部动作就能通过）。接着又回答了两套问题，完成了两套动作，通过了考验。喇嘛同意帮助格罗姆识别地图的文字。看完后他告诉格罗姆，这是通往龙颈（Dragon's Throat）的地图，那里保存着远古的宝藏。要到达那里，首先必须到神庙处请示神的指示。此外，南方的高山上有三座塔，那里藏着控制宝藏的钥匙。

### 本章讲了一伙有道的强盗和一伙无道的强盗

三人离开寺庙，解决了一伙在埋设地雷的德国鬼子（从东面绕过去，按下开关关闭一小片雷区，拿到探雷器，让玛格丽特排雷。拿着探雷器靠近雷点，地雷就会显现出来，点一下地就会把它排除）。来到一大片平地，遭到了狙击手的伏击（三个狙击手分别在北面不远处，东北边，东南边），将他们全部解决后，从东北角离开。又遇到了一些埋设地雷的纳粹（一开始他们会不断把雷区激活和关闭，可以趁间隙从南面绕过去。注意这里有拿火筒筒的敌人，东北角出口处那两个则是狙击手）。解决后继续前进，看到一个纳粹遭到一伙强盗伏击，强盗的人马实在太多，三人最终寡不敌众（拿剑的敌人会不断出现。如果不想浪费时间，直接跑到东北边即可），只好束手就擒，被带回强盗营地。

强盗们给大家一个机会——只要第二天能在竞技场中生存下来，就能重获自由。这点小挑战对格罗姆来说并非难事，唯一遗憾的是竞技场中会不断出现物品，但都带不走。夜晚，格罗姆回到营地，发现达克帕也被抓来了。格罗姆提出让强盗们放达克帕，这些人还是蛮有道理的，他们敬佩格罗姆的勇敢，答应他的要求。这时另一伙“盗亦有道”强盗出现了，索要达克帕和金，于是前一伙强盗就离开，让格罗姆等人自行对付他们。解决这些无道的家伙后，大家离开营地，赶到附近的火车站。

### 这一章里格罗姆被一个怕死鬼摆了一道

这里已被德国人占领，这帮纳粹手脚还真利落。消灭外面的大部分敌人后，格罗姆接近车站大楼，月台上的德国兵惊慌的大叫，然后跑到角落里躲起来。格罗姆解决掉从大楼里面跑出几个士兵后，抓住了那个怕死鬼，逼他说出让大楼里的同伴开门的口令后，然后给了他一条生路。接着格罗姆上前敲门，说“天气真好”，里面回答“见鬼！”这时他突然忘记了第二句口令是什么，情急之下，信口胡诌道：“Nothing! Just made a mistake!”（呃……没事，搞错了！）没想到



原来那个怕死鬼德国兵还摆了他一道

然还撞对了，原来那个怕死鬼德国兵还摆了他一道！差点让这家伙得逞。这时，里面的鬼子以为已经安全了，把门打开。大家冲进去解决了这群纳粹（进去后马上往南，悄悄干掉一个德国兵，然后可以爬上屋顶借助地利对付他们）。进入大厅东北角的仓库，里面放着一些奇怪的圆盘状金属物体，还有一个被迫为纳粹工作的科学家。他交待说这些玩意都是从中国西藏和印度发现的，被送到这里，今天德国人就要用火车把它们运走。然后，他描述了几年来见到的情形，纳粹用试图逃跑的囚犯来实验他们找到的圆盘，上面写着咒文，它会移动并快速发射锋利的铁片，而从实验中幸存下来的人则被送去试验“装甲老鼠”。作为科学家，他为这些神奇的科学发现感到兴奋。但是纳粹分子却是打算量产它们投入战争，所以他希望格罗姆能阻止这个阴谋。说完，拿出动力室的钥匙，这时一个高大的红衣人突然出现，消灭他！

格罗姆捡起钥匙，回到大厅，打开大厅中央的动力室。启动墙边的设备，房间中央出现了一股能量波，接触到的人都会受伤。大家赶紧躲到角落里。与此同时，地上的板打开，一部像微型坦克的机器冒出来，这东东大概就是科学家说的“装甲老鼠”了，它能极快地射出密集的子子弹，大家赶紧躲下来，以免被击中。摧毁这部可恶的机器后，从里面掉出一把钥匙，格罗姆用钥匙打开壁上的玻璃窗，关闭了电源，能量波消失了。大家回到大厅，走到仓库右边，打开门进入长长的走廊，正走着，突然听到旁边的房间里有动静，格罗姆让大家在这里等着，他进去看看究竟。

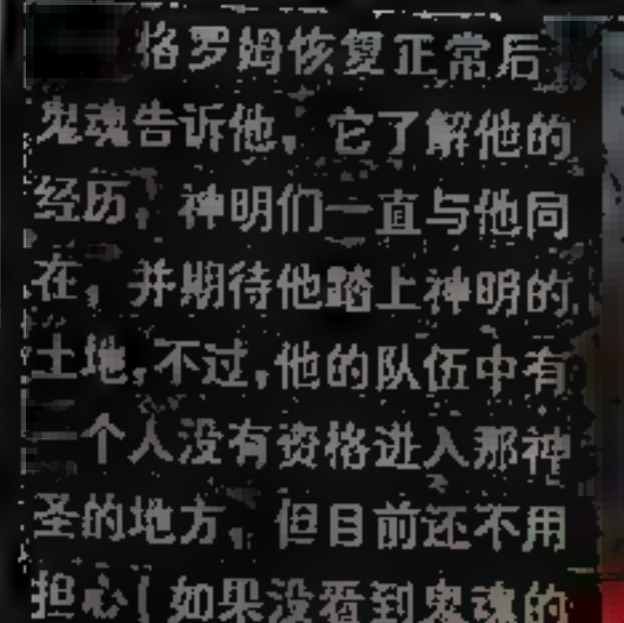
### 这次格罗姆有点冲动

房间里有个古怪的祭坛，四面各有一个缺口。在房间的一头，有个德国将军、一个科学家和一个神秘的红衣人正在谈话。听来似乎德国人正在挖掘通往“失落城市”的入口。科学家则抱怨说有个什么“蒙古战士”在扰乱他们的挖掘工作，红衣人看来对这个“蒙古战士”颇为重视，说他拥有超自然的力量，而对格罗姆，他非常藐视，不屑一顾。好胜的格罗姆忘了自己是来偷听的，忍不住站起来向他叫阵。将军带着科学家从地道溜掉了，留下红衣人和四个士兵对付格罗姆。

红衣人变身成了恶魔的样子（它只会在四个角落间移动，投掷火球，一开始马上跑到祭坛外，借助矮墙来抵挡火球，迅速解决四个士兵即可），格罗姆将四个士兵解决掉以后，它恢复了伪装，跑进了地道。听到格罗姆的呼唤，同伴们才冲了进来，见鬼，这次他们可真够听话的。地道被塞住了，大家只好返回走廊，继续前进，来到地道另一头。消灭掉挡路的德军，从墙上的洞口出去，可是现在德国将军和红衣人等已经跑得无影无踪了。

### 这一回里讲了一个友好的鬼魂

按照喇嘛所说，下一步是得到神的指示。众人离开车站，来到南面的三神堂处，进入左边的神室。不料陷入了一个迷宫中，从第一间往东到第二间，再往东到第三间（如果不需要拿东西的话，从第一间往西可以到第三间），打败一只守护者后往西来到了神谕处。这里有三位喇嘛，他们开始进行一种召唤鬼魂附身的仪式来请求神谕。但最后这个始末鬼魂没能进入喇嘛的身体，进却进入了格罗姆的身体。格罗姆开始像喝醉酒般摇摇晃晃（接下来是一个小游戏。要用鼠标的左键和右键控制格罗姆往左或往右转身，在规定时间内收集足够的圣火。每次的时间和数量是不一定的）。

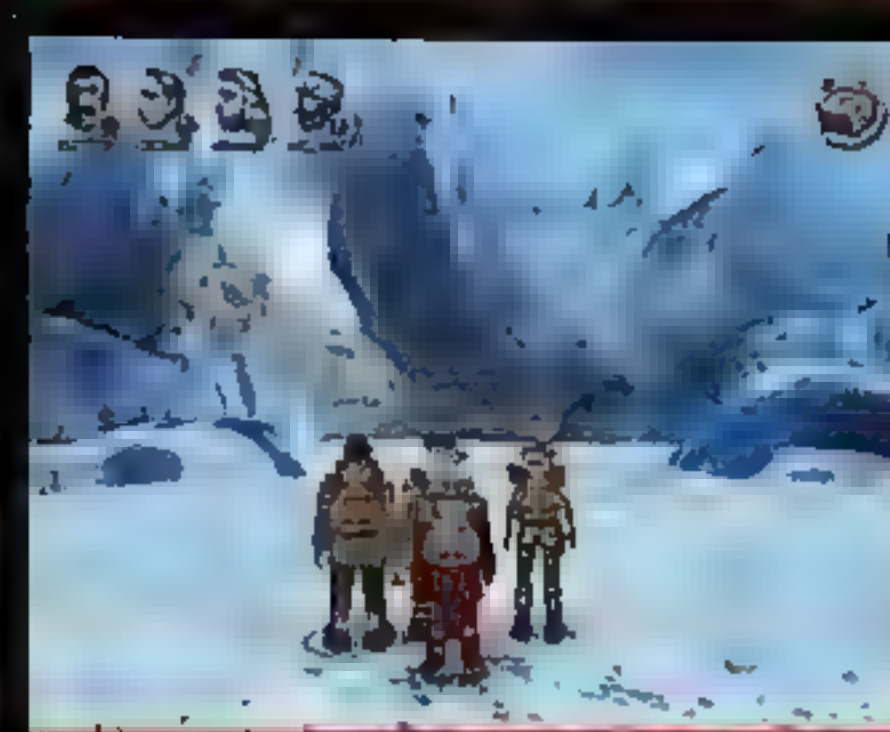


鬼魂附身在格罗姆身上

格罗姆恢复正常后，鬼魂告诉他，它了解他的经历，神明们一直与他同在，并期待他踏上神明的土地，不过，他的队伍中有一个人没有资格进入那神圣的地方，但目前还不用担心（如果没看到鬼魂的说话及之后的文戏，那就是遇到Bug了。这个Bug可能是由于在这个地方存取引起的，如果发生的话，建议读取进入神谕前或更早些的存档重来，否则下个区域不会出现，游戏无法进行）。

在这里还可以再询问一些问题，每问一个问题都要玩一次小游戏。其中比较重要的提示有：1. 关于进入龙颈的提示：寂静可以被声音打破，静止可以被运动击败。2. 队伍中有一个奸细。3. 关于阿朱那王（Arjuna）的宝藏的提示：一只鸟、四条蛇、两个人、五只苍蝇、三种选择。

### 阿朱那王和上古神器的故事



离开神殿（进北面的门到第一间，由南面的门出去），回到外面，解决少量德国兵和一台机器人（用来复枪远程攻击，它会傻乎乎站着当靶子），来到南面的山上，扫除一点障碍（离开前让每个人都做好战斗准备）后往山前前进，格罗姆感觉虚弱，倒在地上，接着竟消失了！此时几个雪人跳出，大家将它们消灭后离开。

这时，在恶魔的领域，格罗姆正与恶魔展开死亡游戏。他首先在一个圆形区域内击败了一只火恶魔（躲在南边的控制台后面可以轻松对付。一旦恶魔打算攻击就躲下来）。接着又被传送到一个大厅，在这里引诱一群失明的恶魔踩到地上的火焰，消灭它们。然后来到了另一个大厅，解决了两只亡灵。这时帕德玛沙德哈瓦的灵魂出现了，祝贺他通过了考验。他希望格罗姆去阻止纳粹窃取“布拉玛希拉斯”（Brahmashiras）。那是神明们给阿朱那王的上古兵器，阿朱那王将它藏在一座地下城市中。现在，纳粹正由恶魔之子领导着，开始挖掘通往城市入口的地道。

就在格罗姆听帕德玛沙德哈瓦说明行动步骤的时候，他的同伴们在神谕的指引下来到了藏有控制宝藏的钥匙的三座高塔处。先在周围转转，有不少武器、弹药，然后从西南角下到地上，碰到了一伙正在烤火的当地人，其中一个智者通过冥想把格罗姆带了回来。这时纳粹的飞艇出现了，大家赶紧藏了起来。

击败两队空降下来的德国兵后，大家分别在东南角、东北角和塔内找到了五把波巴匕首（Purba Dager），然后回到火堆旁，进入罪人之室，把匕首插入两旁的裂缝，打开了地上的板，得到了一块金属板。

### 这一章里格罗姆帮水怪们找回宝石

离开三塔后，往西来到河边几幢建筑处，刚走进去，路口就被结界封住了。达克帕说是水怪在捣鬼，找出以前的居民藏在神谕里的宝石，丢入河里也许可以让它们满足。格罗姆来到河边，意外地看到彼得在对岸。这时一些巨大的绿色水怪——水怪出现了，与此同时，房子的门都打开了（水怪全部消灭后还会有新的出现，建议留一头的，这样不会妨碍行动）。进入西南角的建筑，在角落找到一







水怪们的宝石原来藏在罐里

块石板,根据上面的提示,格罗姆等人在河边的房子里找到了六尊佛像。搬过来放在大殿深处,佛像便从地上升起,上面堆满了各种宝石。大家把宝石都搬到了河里,水怪们跑过来叫了几声,似乎是在表示感谢,留下了一颗漂亮的宝石作为赠礼,回到了河里。

看到已经安全了,彼得跑了回来,决定跟格罗姆结伴回到奥普西镇去,但汉斯和玛格丽特并不想去,他们打算留在这里等格罗姆。

回到奥普西镇后,格罗姆先去雇了一个巫师,他叫康德加(Kundga),就是神秘商人所住的房子外那个穿僧袍的,至于另一个巫师么——你可以试试看。

格罗姆等人回到河边,可是汉斯和玛格丽特却不见了。这里没有战斗的痕迹,显然与水怪无关。难道——做最坏的打算,格罗姆决定抓紧赶去千眼洞窟。

### 本章讲一个老守卫的三个愿望

来到千眼洞窟(注意:这里有个Bug,读取这里的存档会出错,包括自动存档和快速存档。到达谷底前不要存档),看到谷口有个下去谷底的吊车,不过有个守卫把守,他已经在这里待了差不多45年了。格罗姆上前跟他谈话,得知他有三项权利,一个是站在这里,第二个是坐下来,但只能是在没有人的时候,而第三个则是他最大的梦想。格罗姆继续跟他谈话,得知吊车只有在守卫达成他最大梦想的时候才能启动,而那只拥有超自然力量的人才能做到。他最大的梦想会是什么呢?康德加巫师就趴了下来,果然。

三人坐吊车来到谷底,碰到了一个来自黄色山脉的巫师,他毛遂自荐,康德加便与他吵了起来,最后二人决定比试一场,让格罗姆决定谁赢。比试的内容是双方轮流控制着格罗姆的飞盘在空中收集紫色光芒。规则和控制方法类似寻求神喻时的考验。开始是黄色山脉的巫师,圆盘极难控制,而之后康德加控制时则非常自如。

比试结果自然是康德加胜出。黄色山脉的巫师也老实了。格罗姆终于能安心寻找克利须那之意念,他住在第二层左边第一个洞窟中,听到格罗姆的叫声后走了出来。原来他就是当时在通往修道院的桥上遇到过的老喇嘛。他告诉格罗姆,恶魔之子住在伟大的魔王哈努曼的陵墓中,通过飞行才能到达那里。

### 格罗姆与守护兽们玩游戏

按照贤者的吩咐,格罗姆来到山谷尽头,搭吊车到山顶,这里有几个巨大的号角(先把武器准备好)。格罗姆站在号角后面的弹簧板上,蹲下把板压到底,然后站起来让板升起来(升降都要彻底),反复多次后,眼前出现一座宏伟的空中城堡。巫师召唤出飞盘让格罗姆和达克帕乘坐,往城堡飞去。

城堡周围八个平台上各有一个火恶魔。消灭它们后,按照顺序的平台,格罗姆与达克帕会用武器攻击。飞到中间的平台上,围着中心的光芒转圈,将那里的能量释放出来,最后飞盘登陆,二人被传送到塔内。城堡的守护兽出现,告诉他们,数千年前这片土地上住着一位强大的君主罗摩(Rama),他有一位漂亮的妻子锡塔(Sita)。统治恶魔世界的恶魔王子拉瓦那(Ravana)垂涎于她的美貌,把她劫持到了锡兰岛。罗摩在猴王哈努曼的帮助下攻到了岛上,拉瓦那被消灭了,但他邪恶的力量只是陷入沉睡。

最后守护兽告诉格罗姆,要进入下一层,必须找到一盏能照亮人眼前事物的灯。消灭怪物后,它们发动攻击,也许是要考验一下格罗姆吧。消灭怪物后,格罗姆观察大厅中央的台子及四周的符号,发现与之前人留下的石板上的符号一致,于是等待台子上的符号变成与石板上一个符号相同,观察台子上的符号,发出它的声音,然后进入。消灭一个守护兽后,格罗姆拿到了灯。注意:拉灯的房间是机关的,但必须是第一个符号所指的方向。然后二人回到大厅,观察中央台子上的符号与其顶部所指的方向就是——对应的了。进入第三个符号对应的房间,在东南墙壁上发现一道小门。

### 达克帕竟然是恶魔之子的继承人

这里是哈努曼的墓室,击败几只飞行守护兽,进入东面的门,来到创造室。守护兽介绍说这里是拉瓦那把受害者变成魔鬼的地方。达克帕的心上人金正躺在台上,旁边站着那个红衣人基亚帕。



这里是魔王哈努曼的墓室

没想到基亚帕一看到他们就说:“很好,真正的继承人亲自来看我了。”他指的竟是达克帕!然后就露出狰狞面目准备动手,就在这时,帕德玛沙德哈瓦把多劫匕首传了过来(基亚帕会抛掷火球,接近它时会被防护罩重伤。匕首会不断出现,格罗姆多搜集几把后,让达克帕吸引基亚帕的注意力,格罗姆悄悄绕到他身后,投掷匕首即可),挨了三刀后,基亚帕倒地。

二人带着金离开房间,守护兽宣布启动逃亡程序,气旋将在20秒后产生。沿路回到大厅,走进气旋,升到了塔顶,乘坐飞盘回山顶(周围又有火恶魔了,不过没必要纠缠,飞到南面那个平台即可)。

着陆后大家发现康德加受伤了。原来刚才纳粹飞艇来过,大肆屠杀守卫,康德加也差点丧命。后来克利须那之意念出现,用闪电击落了飞艇,最后关闭了山谷。

大家商量接下来的行动。达克帕说虽然有很多邪恶的魔鬼,但也有很多不肖子孙,作为新的恶魔之子,他将召集这些魔鬼,规范它们的行为。他留下装备,带着金离去。

### 本章讲一个蒙古人和一个糊涂教授

格罗姆孤身前往北面的山上,那里是德国人的总部。上山坡却发现无路可走。四处查看,来到旁边低洼处时,二个蒙古骑手跑上山来,他的脾气很火爆,二人吵了起来,正要动手,山上传来脚步声。两人急忙趴下,爬到阴暗处,只见一个德国鬼子跑上山来,站在石壁前。巨石移开露出洞口,那家伙走了进去。机不可失,赶紧爬起来跟着冲了进去(其实可不急着进去,隔一会儿就有一士兵过来,在这里修炼,同时带些药包、弹药)。

里面是实验室,在一间屋里格罗姆抓住了一个鬼子,他说通往指挥中心的入口有密码保护,只有古特兹(Kutz)教授知道。格罗姆逼他带路。那个稀里糊涂的教授还以为他们是从柏林来的,为终于有人赏识自己的发明而感到高兴,准备跟他们好好聊聊。格罗姆可没有这耐心,当问起进入指挥中心的办法时,虽然弄出了密码,可惜的是必须用教授亲自说才有效。

无奈,格罗姆只好勉为其难了解一下他的研究成果。教授带二人到仓库展示他的破烂飞行器,参观完后,教授说他通过录音机给技师们下达指令。教授回去后,二人离开仓库,进入旁边的屋子,解决一些德国兵后,在东北角的桌子上找到录音机。格罗姆成功骗教授说出

了密码。这时来飞机的机器人在教授身边,但是这家伙马上就明白中计了——看来他并不非常糊涂,于是召来机器人和机器蜘蛛。解决它们后,往西南角的门。

### 格罗姆没想到能在西藏能开上吉普车

进入通向后门关上了,没有退路。二人一路杀过去,进入尽头一个圆筒状的装置,该装置到了另一头同样的装置处。从旁边的门出去,来到一个平台上。这有很多传送带,每个平台上的控制台可以改变连接的传送带方向,不过即使是逆向的传送带也能跑过去,所以不需太在意传送带的方向。各处分布着一些银色盔甲的纳粹士兵,手持激光武器(偶尔有士兵会掉下武器,激光枪威力不大,但发射间隔很短,射程远)。沿这些传送带在各平台间穿梭,消灭特种兵后,再解决一个普通士兵,得到了钥匙,来到中间的平台上,用钥匙打开盖子。

下面的通道口摆着辆吉普车,旁边屋里有不少装备,不过里面的士兵死活不开门。只好先上车兜兜风(格罗姆开车,蒙古人使用车上的机枪。上车后右边点车的图标进入驾驶模式,同时按住鼠标左右键发动起来,然后用左右两键控制,同时按下两个键停车,按回车键退出驾驶模式)。驾车缓缓行驶在纵横交错的通道里。蒙古人负责把通道里的鬼子统统干掉,包括南边一辆敌人操纵的吉普车(不会动,要小心点。最好先从附近的通道经过,干掉车旁边的小兵后再对付。如果车坏了,就赶紧开回去换一辆)。



格罗姆没想到能在西藏能开上吉普车

这里有一个警报器。人跳下车,格罗姆让蒙古人在这等着,他回去等在房间外,等蒙古人按住警报不放时,士兵开门跑了出来,格罗姆一枪就让他飞出去,出口的钥匙到手。屋里有不少武器,包括火箭筒。搜到一通后,从西面出口处离开。

这儿比较狭窄,有些士兵,还有四只机械蜘蛛。拉下壁上的开关升起闸门,在出口处拿到一些装备,来到一片大一点的区域,这里只有几个士兵,两只装甲车和一只机械蜘蛛。拉下两侧墙壁上的开关,打开西北角的门离开,这是一间比较整洁的房间,在这发现了德国将军。

### 本章揭露了一个奸细

将军威逼利诱,最后使出杀手锏:玛格丽特押着汉斯出现了。原来德国人早就发现了通往失落城市的路,只是为了行动不被破坏,所以派玛格丽特去组织一个虚假的寻找失落城市的探险活动。同时也为了验证是否可以通过其他信息来寻找到那城市,以便清除这些信息来源。将军说若格罗姆同意条件,他可以释放汉斯。而当格罗姆问起彼得和达克帕时,将军说他们只剩半天可活了。格罗姆一放心,将军就溜掉了,书架翻开,一队士兵冲了出来。消灭他们后,汉斯提到有两只飞行器停在基地的停机坪,他决定留下引爆基地,格罗姆无法说服他,只好拿了书架后大量装备(包括火箭筒和10枚火箭)后,赶往停机坪。

出门后看到一辆吉普。跳上车,吉普沿着长长的直道往前驶去,避开一路上的地雷(屏幕上方会有箭头提示地雷方位),摧毁了一辆又一辆追来的吉普(不需要多费心,即使被他们超过也不要紧,而且主要留心地雷,当然有闲暇也可以玩玩那些笨蛋鬼子)。最后来到火车站。这有辆坦克,不过有火箭筒和充足的弹药足以把它们变成废铁(站在一旁还有一把火箭筒和10枚火箭)。最后,从东北边的大门离开。

消灭几个军官,进入东面的房子,碰到玛格丽特,格罗姆劝她放下武器赶快逃命,她却执迷不悟,格罗姆也不再客气,三拳两腿将她解决。从东南角出去来到停机坪上,这里停着纳粹的飞艇和两只飞盘。解决掉几个看守的士兵后,二人爬上一个飞盘,起飞!

### 大家见到了伟大的神器布拉玛希拉斯

解决地面上的士兵后,进入左边的山洞(右边的山洞有些装备),入口被结界挡住。格罗姆想起神喻所说的“静止可以被运动击败”,于是就不停走动,很快结界就消失了。

穿过山洞,解决掉一些飞行的恶魔。突然蒙古人把他的目标实现了,在少年时,帕德玛沙德哈瓦就多次出现在他梦里,向他展示这个地方,并告知如何进入,开门及破除障碍。当纳粹开始入侵这片土地时,他决心与他们斗争。根据神喻的指引,他找到了格罗姆,因为格罗姆更了解如何对付纳粹。

正说着,外面传来了脚步声,显然纳粹学会了他们破除结界的方法,依法炮制。解决一队冲进来的士兵后,跑下台阶,冲进对面的山洞,摧毁了一个机器人。接着一些鬼子也追了进来,将他们解决后,观察山洞里的情形,发现这里有五道门。格罗姆想起了神喻处提到的“一只鸟、四条蛇、两个人、五只苍蝇、三种选择”。于是就依序打开第1、4、2、5、3道门,地上的板打开了,爬下梯子就来到了失落城市。蒙古人那里愣了一会儿,说他听到了祖先的启示:要打开这里的铁门,必须在四季之神面前跪拜。二人依次跑到四条道的尽头躺下,每次都听到号角吹响,大地震动,最后铁门打开了。

进去后,一枚金光闪闪、像火箭一样的东西出现在两人眼前,那便是伟大的神器布拉玛希拉斯。格罗姆惊叹着走上前去,帕德玛沙德哈瓦出现了,他表扬了格罗姆,但他说这里的设备,是那些来自其他时空的神明留给阿朱那王,用来控制布拉玛希拉斯的。设备上有许多不同符号的按钮,如果阿朱那王要召唤神明,就必须按正确顺序按下按钮。这个顺序就刻在从罪人之室找到的那块金属板上。这些神住在不同时空,只能感觉到能量的波动,而看不到这里,所以他们不会知道是阿朱那王还是其他人召唤他们。如果是纳粹召唤这种力量,他们也同样能满足愿望。

格罗姆根据笔记本上的记载,依序按下按钮,神明的幻影出现了。帕德玛沙德哈瓦请求他收回布拉玛希拉斯,神明同意收回武器并关闭城市的入口。当神明询问还有其他要求时,格罗姆说有。帕德玛沙德哈瓦和蒙古人都吃了一惊,以为他想满足个人的食欲,但我们的主角怎么会这么做呢?他只是希望让好朋友彼得复活。

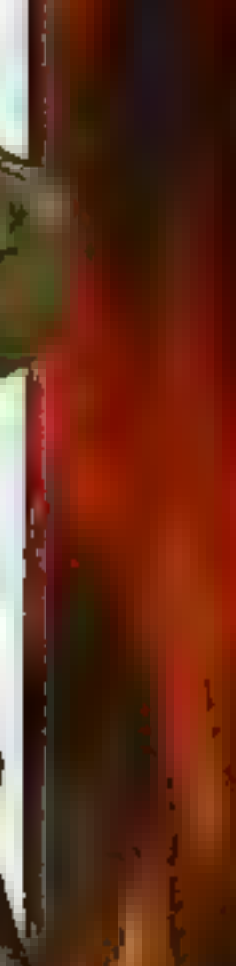
### 本章讲彼得为了五吨金子而奋战

神明消失后,帕德玛沙德哈瓦告诉格罗姆,任务还没完。纳粹空军正带着从这里劫掠来的财宝和科学秘密返回德国。虽然他们没有弄到布拉玛希拉斯,但这些财富和科技也足以使他们变得更难以战胜。帕德玛沙德哈瓦把飞行器“魏玛纳(vimana)”借给格罗姆,让他自己挑选一个伙伴一起乘坐它去追赶纳粹,而蒙古人则被安排守护这座城市。

格罗姆选择的是彼得,他好不容易复活,当然不愿意再冒风险。可格罗姆告诉他,飞行器是由五吨的金子制成,而且完成任务后就归他所有,彼得立刻同意了。说话间他们已追上纳粹,彼得叫了起来:“你没告诉我那是整支军队!”

摧毁一架纳粹的飞盘后(操纵飞盘的办法跟开车一样),格罗姆在一个巨大的圆盘状飞行器上登陆了。消灭两个装甲守卫,打开舱门进入驾驶舱,解决掉古特兹教授和几个士兵,按下红色按钮启动自爆程序。出去后,发现卡尔·雷瑟正在外面等着跟他单挑。二人正打得你不亦乐乎,一艘飞艇开了过来,卡尔跑到南边黑色十字处,跳上了飞艇,格罗姆也赶紧上前跳了过去(点飞艇会有上车的图标)。二人再次展开格斗,没过多久,彼得驾驶飞艇飞过来向飞艇开火,格罗姆也在这时给了卡尔狠狠的一拳。这个肮脏的法西斯分子滑倒了,虽然抓住了尾巴,但最终还是摔了下去。

而格罗姆和彼得安全降落在了那个美军哨卡,真是巧啊,彼得的债主还在那里。

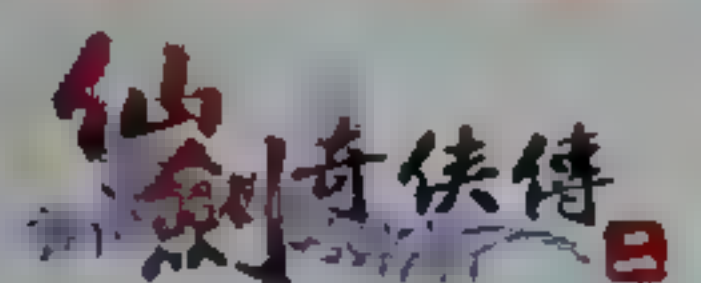






极限攻略 E-PASS

## 老鸟坐堂



### 仙剑奇侠传 2

【Q】春节前买了一套正版，安装好后放入游戏盘，可总是在光盘保护界面上的密码检索与重试界面间徘徊，连游戏的影子都见不到，这如何是好？前一段时间买了一套《小李飞刀》，安装过后删除了，想再次安装却不行，剩余程序只在控制面板—添加删除文件中找到却无法删除，怎么办？

【A】关于《仙剑2》的光盘保护问题，以下是北京寰宇之星官方的解决方案：

①请确认是否安装完全，游戏安装最后需要放入游戏盘（即第四张盘）。

②如果在安装过程中出现提示卷标错误（那个窗口怎么也关不掉），这是由于游戏和光驱硬件产生了冲突，并不会影响任何安装，也不会影响游戏的进行，重启之后就会消失。

③最好用 CD-ROM 进行游戏，防止 DVD-ROM 或 CDRW-ROM 产生挑盘的现象。

④安装游戏后可能要求重启，可能会要求重启两次，这和个人的电脑配置系统有关。

⑤请关闭超级解霸自动播放器和 ACDSec 等自动调用光盘的程序，在启动后不要执行其他软件，直接用快捷方式启动游戏。

⑥部分光驱因为兼容性问题可能第一次无法通过加密认证，请按重试按钮再试一下，或将光盘取出后再放入并多试几次。具体使用方法请参看使用手册中夹插的光盘保护使用说明。

如果反复尝试还是无法通过 starforce 光盘保护认证，请按提示点击 Reenter 进入密码提取页面，请用以下密码中的一组替换掉系统提取的密码，不行就再换一组。密码如下（您系统提取的密码应与以下一组相符）：

VGTKUE-Z3ZSN2-QHLSEA-W3WJ43

GFYBYE-KUMB8J-SPJMAT-JAD96Z

VGT9TE-6K46V4-NC8AKY-LB9VLK

密码替换后点击 Proceed 键，进行新的光盘保护验证（以上密码盗版用户无法使用）。如果还有其他问题请联系寰宇之星客服人员解决。

以下是我的解决方案：

1、先将游戏升级到最新版（目前为 1.03 版，下载地址是 <http://210.51.11.44/Patch103.zip>）

2、如果还不行，就到游侠网下载一个免 CD 补丁，安装后将会变成繁体 1.03 版，并免去光盘认证的麻烦，地址是 <http://patch.ali213.net/download.asp?id=2679>（顺便说一句，我就是用这个方法解决《轩辕剑4》的光盘认证问题的）。

关于《小李飞刀》反安装的问题：首先记下游戏在“添加删除文件”里的名字，例如“小李飞刀”，然后点击开始菜单—运行—输入注册表编辑器 regedit.exe，点击“编辑”—“查找”，将上面的名字输入到“查找目标”对话框内（如果是英文名就要注意将“只匹配整个字符串”选项打上钩），将所有找到的东西都删掉，然后就可以重新安装了。

（广西南宁 Eagle）

### 新仙剑奇侠传

【Q】有两个隐藏情节还没有出现，请求其解。赵灵儿版：醍醐香在哪儿？林月如版：七彩玉灵芝和聚宝盆在哪里？

【A】醍醐香可用食妖虫+碧血蚕或孟婆汤+麒麟灯在炼蛊皿中炼出。用风灵珠吹散浓雾进入桃花林可找到七彩玉灵芝。聚宝盆在女娲遗迹的山神神殿里，直接修改存盘文件也可以，打开游戏目录中 Save 目录里的 sav 文件，

00002BF0	00 00 00 00 00 00 00 00	FF FF 00 00 00 00 00 00
00002C00	00 00 00 00 00 00 00 00	0A 00 00 00 FF FF 00 00
00002C10	00 00 00 00 00 00 00 00	00 00 0B 00 00 00 00 00
00002C20	FF FF 00 00 00 00 00 00	00 00 00 00 00 00 00 00
00002C30	00 00 00 00 FF FF 00 00	00 00 00 00 00 00 00 00
00002C40	00 00 00 00 00 00 00 00	FF FF 00 00 00 00 00 00
00002C50	00 00 00 00 00 00 00 00	0E 00 00 00 FF FF 00 00
00002C60	00 00 00 00 00 00 00 00	00 00 0E 00 00 00 00 00

物品地址是从 00002B30 开始的，如图，红色部分代表物品代码，黄色部分是物品的数量（最大为 99 即十六进制的 63），1B0E 为醍醐香，010C 为聚宝盆，020C 为七彩玉灵芝。

（四川 爱仙）

### 天龙八部

【Q】请问地黄甲和解魔锦怎样取得？为什么开封货铺老板和蒋贤化都没有情节？

【A】地黄甲、解魔锦分别由开封货铺老板和说书人蒋贤化处得到，事件发生条件如下：开封货铺事件，限制：声望 40 以下，事件开启时间：万仙大会前，事件关闭时间：无。帮货铺老板偷灵菇后，交出，得到地黄甲。蒋贤化事件，限制：声望 50 以下，已解决秦飞事件或春秋阁事件，事件开启时间：西夏招亲前（蒋曾跟主角打听消息），事件关闭时间：无。如声望太高无法开启事件可去雁门关，那儿有一个叫飞飞的，和他讲话，有两个选择，分别加减声望。

【Q】西夏皇宫的招亲大会后，应该去苏州救段誉一家，为什么到了苏州以后没有剧情呢？

【A】招亲大会后接到段王爷被绑架的噩耗，应立即赶去苏州，此事件启动时间事件 15 分钟后关闭（计算任务启动后到主角赶去苏州的时间）。

（河南漯河 王涛）

### 大航海时代IV加强版

【Q】关于蒂雅尔的北海“红色的染料”，攻略上写灭掉图鲁维后，势力最大时有人会告诉你斯德哥尔摩有人找，到斯德哥尔摩教堂，回汉堡教堂，得到“红色的染料”。可我势力最大时找遍北海也无人找我，求解。

【A】首先请确认柳科·西萨·米哈易尔·勒茨·谢尔·阿里·内迪姆等剧情人物已经加入伙伴，克利福德要求同盟和国王的生日宴会等剧情完成，消灭图鲁维同时昆延韦拉斯的势力值在北海达到第一后，斯德哥尔摩码头就会有人通知蒂雅尔，神父正在找他们。之后到木条教堂，神父会告诉教堂背后的房子是继承霸者之证的人住过的，让主角去看看有没有什么线索。画下院子的平面图并标明其不自然的地方，在一个箱子里找到汉堡的地图。到汉堡的圣马丁教堂，发现了教堂的平面图和那个院子一样。比较两幅图的特殊之处，在教堂平面图把这些地方的物品取下，得到“红色的染料”。

（上海 阿雅）

### 游戏问题

【Q】本人今日购得《WWE》XBOX 移植版一套，希望有高人能指点各人物的必杀。另外，我安装了 NBA2003，不知道为什么运行起来出奇慢，请问我该如何解决。我的电脑是近期刚装的，AMD1800+256M 内存，迪兰恒进 9500 的显卡，WIN98 系统，请指点迷津！

【A】PC 版 WWE 中，A 键是挑拨，S 键是抱摔，D 键是拳脚。按 S 抓住后按 A 可以钻到敌人后面，用方向键+S 或只按 S 就可以摔，也可以用方向键+D 或只按 D。安用把敌人拉到绳圈上等技能要先抓住，然后用方向键（抛的方向）+A 就可。其他技能如当敌人倒地时，走到他脚或头旁按 S，制压按 A。



当画面中间偏下方的能量槽闪光时，可以使用绝招：A+S。可以使用拳头的绝招（每人都不同），或者当敌人摔倒时走到敌人头或脚旁按 A+S 也是绝招。

玩 NBA2003 你的配置不应慢。①可能是手柄驱动的问题，删了手柄驱动就好了，相当数量玩友运行慢是手柄驱动引起的。

②如还不行下一个官方升级档 (<http://patch.ali213.net/download.asp?id=2604>) 与一个免 CD 补丁 (<http://patch.ali213.net/download.asp?id=2599>) 应可以解决问题。

（河南漯河 王涛）

### 文明III游戏世界

【Q】救命！为什么我的《文明III游戏世界》（正版）完成安装后进入游戏显示“载入字型错误(error code:28)游戏将会退出”，于是就进不了游戏。我的电脑为 XP 与 ME 双系统，都无法游戏，在别人家同样配置机器上没问题。我的电脑为 P4 2.0G/256MDDR 内存/GEFORCE2 64M/40G，诺顿杀毒软件，但安装与游戏未开防火墙。

【A】这是该游戏的玩家经常会遇到的问题。注意在安装过程中所选择的安装路径不要含有中文字符，请将游戏卸载后重新安装在一个英文目录下就可以了。

（北京 品客）

### 博德之门II

【Q】据点任务是只针对主角还是队伍中所有成员？只对单一职业起作用，还是兼职也可完成？资料片中，人物一直沿用，收集齐 3 条长棒，能换来什么东西？非常感谢！

【A】据点任务只有 2 个，德阿尼斯堡和德鲁伊森林，德阿尼斯堡接管条件是，主角的职业必须是战士或是狂战士；德鲁伊森林的掌管条件不是队伍中必须要 15 级（或 15 级以上的）德鲁伊兼职专职都可以，不过由于兼职受到经验度的限制，所以没有办法升到 15 级（换句话说就是，兼职不行）。长裤在《博德之门II 安姆的阴影》中没有用，不过可能会在《巴尔的王座》中起到作用。

（hero\_bk）

### 反恐精英

【Q】我最近玩 CS 时不知怎的鼠标键盘操作都变迟了，准星不随鼠

标跑，键盘也是按下之后迟一下才做动作，比如空格（跳），请问是怎么回事，谢谢。

【A】记得用 TNT 系列显卡的用户，如果显卡档次不高并且使用 D3D 加速的话，很容易出现这种问题，改成 OPENGL 以后应该能解决。

（江苏徐州 王升土）

### 仙剑奇侠传 2

【Q】《林家剑谱》和《魔刀刀谱》是做什么用的？穿云掌和魔刀绝学为何没有第四式而直接有了第五式？在碧湖村东侧的湖边答应帮小孩子找掉进水的斧子后，水公公怎样才能出现？

（北京 汪珂）

### 新绝代双骄 III

【Q】在桃花谷中，渔人要求帮他找“百年酒母”，他说在村子里的某个酒坛里，可我怎么找也找不到，到底怎么才能找到？在另一个选项中，需要找镜花和饼儿，“徐老板”说在对面桌子下面，怎么才能把饼儿叫出来呢（桌子前面还有 2 个人）？请各位高手赐教！请发邮件给我，谢谢！

（guizhuren@elong.com）

### 奥秘 (Arcanum)

【Q】怎样砍箱子、拆陷阱、开锁？我按 A 键再按鼠标左键没反应，但道具可以扔出。接了 Gilbert Bates 的任务去 Black Mountain Mines，要点的矮人是否只有一位？The Pillar of Ture 在哪里？请告诉我详细坐标。

（贵州 钱欣然）

### 英雄传说

【Q】《朱红泪》和《海之槛歌》中各可以拿齐两套小说，请问有什么用？

（贵州 钱欣然）

### 魔法门VI

【Q】中文版中最后回答问题时，为什么我按攻略中的中文和英文回答都不起作用？武器的杀伤力应该如何理解？

（北京 杨涛）

### 魔法门IX

【Q】（正版）进行中存储游戏，完后再点进去并没有刚才的存档，退出游戏，在 gamesave 文件夹中发现确有刚才的存档文件，但在游戏中找不到，望各位大虾指教。还有就是无法直接卸载，控制面板中也不行，闪了一下还在。

（浙江 吴逸玮）

### 仙境传说

【Q】弓箭手或者猎人的 INT 达到多少可以带鹰？命中率达到多少才能保障命中且伤害值较高？假如每次攻击都采用爆击会不会因为命中率低而导致伤害值波动很大？

（辽宁 雁酒临江）





## 越南视线

## Line of Sight: Vietnam

游戏中按【~】键出现输入提示,输入下列代码并回车获得相应功能:

/losemission	当前任务立即失败
/winmission	当前任务立即获胜
/cheatheat	激活所有秘技
/ac	刀枪不入、无尽弹药及飞行模式
/godmode	刀枪不入模式
/ammo	无尽弹药
/invis	隐身模式
/fly	飞行模式
/fovs	敌人视野指示开关
/hitlermode	希特勒模式
/arrival	抵达地点显示开关
/astar	小路显示开关

【测试:NA PAGAN 提供 A】



输入 que 代码后,按【P】键出单位视窗,用鼠标点中任何单位后直接投放到战场上。

## 高地武士

## Highland Warriors

游戏中按【\】键进入控制台,输入下列代码并回车获得相应功能:

iamrich	获得 1000 黄金
allthestones	获得 1000 石头
bethestone	获得 1000 矿物
tiimmbbeerr	获得 1000 木材
befat	获得 1000 食物
kingeddieismyfriend	你的单位刀枪不入
serules	当前关卡立即获胜

【测试:有效 PAGAN 提供 A】



输入了隐身模式代码后,即便跑到敌人面前也不会惊动他们,不过你还是会遭到敌人的枪弹所伤。

## 怪物卡车

## Big Mutha Truckers

在 Options\Cheats 菜单中输入下列代码开启相应功能:

CHEATINGMUTHATRUCKER	开启除恶魔卡车之外的所有秘技代码
ATJCEHJMJ	开启除恶魔卡车之外的所有秘技代码
LOTSAMONEY	获得大量的金钱
LAZYPLAYER	开启所有任务
USETHEFORCE	自动排挡
SATNAV VICTORS	外交豁免权
VARLEY	获得恶魔卡车
DAISHI	到处都是小矮人
GINGERBEER	车速更快
PUBLICTRANSPORT	无尽的任务时限
6WL	车体无损

【测试:NA Wings 提供 A】

## 美洲征服

## American Conquest

游戏中按回车键出现输入提示,输入下列代码并回车获得相应功能(注意字母大小写):

babki	所有资源各获得 50000
qwe	按【P】键调出单位窗口可随意生成各种单位
viewall	战场及地图雾影及开关

【测试:有效 PAGAN 提供 A】



注意屏幕左上方是使用过的秘技代码,而顶部的各项资源均已增加了很多。当前关卡立即获胜

## 三角洲特种部队:

## 三角洲

## Delta Force:

## Black Hawk Down

游戏中按【~】键进入控制台,输入下列代码并回车开启相应功能:

fclef2ed	弹药全满
3cfe170c	无尽弹药
91d428aa	生命全满
43b24753	隐身模式

【测试:有效 PAGAN 提供 A】

## 彩虹六号 III 盾牌行动

## Rainbow Six 3: Raven Shield

游戏中按【~】键进入控制台,输入下列代码并回车开启相应功能(注意大小写字母):

behindview #	切换视角,0 主视角 /1 第三人称视角
ghost	飞行模式
walk	正常步行模式
fullAmmo	获得大量弹药
demoRec X	以指定文件名 X 记录当前游戏的演示
stopDemo	停止记录当前游戏的演示
demoPlay X	播放文件名 X 的游戏演示
god	刀枪不入模式
godteam	团队刀枪不入模式
godhostage #	人质刀枪不入模式,1 开启 /2 关闭
godall	全体刀枪不入模式
toggleUnlimitedPractice	任务目标更新但游戏永不结束
toggleCollision	角色碰撞开关(可穿过其它角色)
toggleThreatInfo	显示威胁信息
neutralizeTerro	当前关卡所有恐怖分子中立
disarmbombs	当前关卡所有炸弹解除
deactivateIODevice	关闭所有输入输出设备,如电话、磁带机之类
rescuestHostage	当前关卡完成救出所有人质
disableMorality	关闭伦理规则

以下是恐怖分子的相关指令代码:

callTerro	召集所有恐怖分子前往你所在的地点
playerInvisible	玩者隐身开关
tSurrender	所有视野中的恐怖分子投降
tSprayFire	当恐怖分子看到你后会胡乱射击
tAimedfire	所有恐怖分子都会瞄准你并射击
tRunAway	所有恐怖分子都会逃离你
tNoThreat	所有恐怖分子都返回原位且消除威胁状态
rendSpot	在地图上显示所有恐怖分子的位置

以下是人质的相关指令代码:

toggleHostageThreat	人质威胁信息开关
setHPos #	设置人质的位置 (0=Stand, 1=Kneel, 2=Prone, 3=Foetus, 4=Crouch, 5=Random)
resetThreat	重置人质的威胁
HNA	广播下一个人质动画
HPA	广播前一个人质动画
HP #	广播人质动画,0 循环 /1 不循环

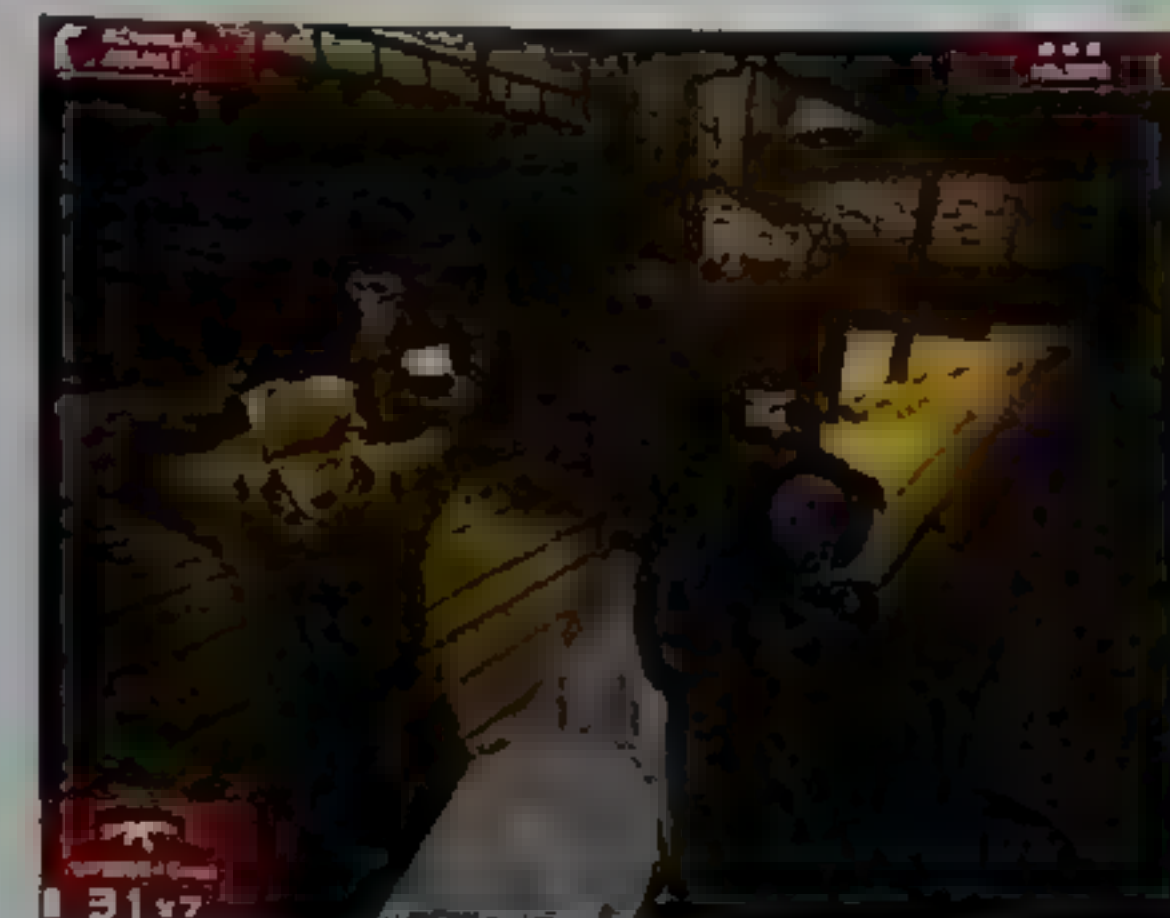
以下是队员、人质和恐怖分子的相关指令代码:

showFOV	显示视野中的所有角色
gunDirection	以激光束显示所有角色的武器指向
route	显示恐怖分子和人质在地图上的移动路线
routeAll	显示所有恐怖分子和人质的移动路线
killThemAll	消灭并移除所有非玩者角色
killTerro	消灭并移除所有恐怖分子
killhostage	消灭并移除所有人质
killRainbow	消灭所有彩虹战士

【测试:有效 PAGAN 提供 A】



测试:有效 经编辑部实际测试通过  
测试:NA 未经编辑部测试



恐怖分子见到你便自动投降,另外画面上用激光束显示了所有角色的武器指向。



在地图上显示所有恐怖分子的位置

## 自由枪骑兵

## FreeLancer

在 My Documents\My Games\FreeLancer 目录中找到 PerfOptions.ini 文件,以纯文本编辑程序(如写字板 notepad.exe)打开此文件,找到下列一行:

DIFFICULTY\_SCALE = 1.00

这是设定难度级别的标尺,如像获得最低的难度,可将其改为如下数值:

DIFFICULTY\_SCALE = 0.00

保存此文件后再进入游戏,即会发现游戏难度大大降低。

【测试:有效 Wings 提供 C】

## 不可能的生物

## Impossible Creatures

游戏中按【~】键出现输入提示,输入下列代码并回车获得相应功能(若成功会有一声“Somebody's cheating”的提示,此后再按【~】键返回游戏):

cheat_coal(9999)	获得指定数字的煤
cheat_electricity(9999)	获得指定数字的电
cheat_buildings	获得建筑
cheat_rank	级别提升
cheat_killself	自杀

【测试:NA PAGAN 提供 A】



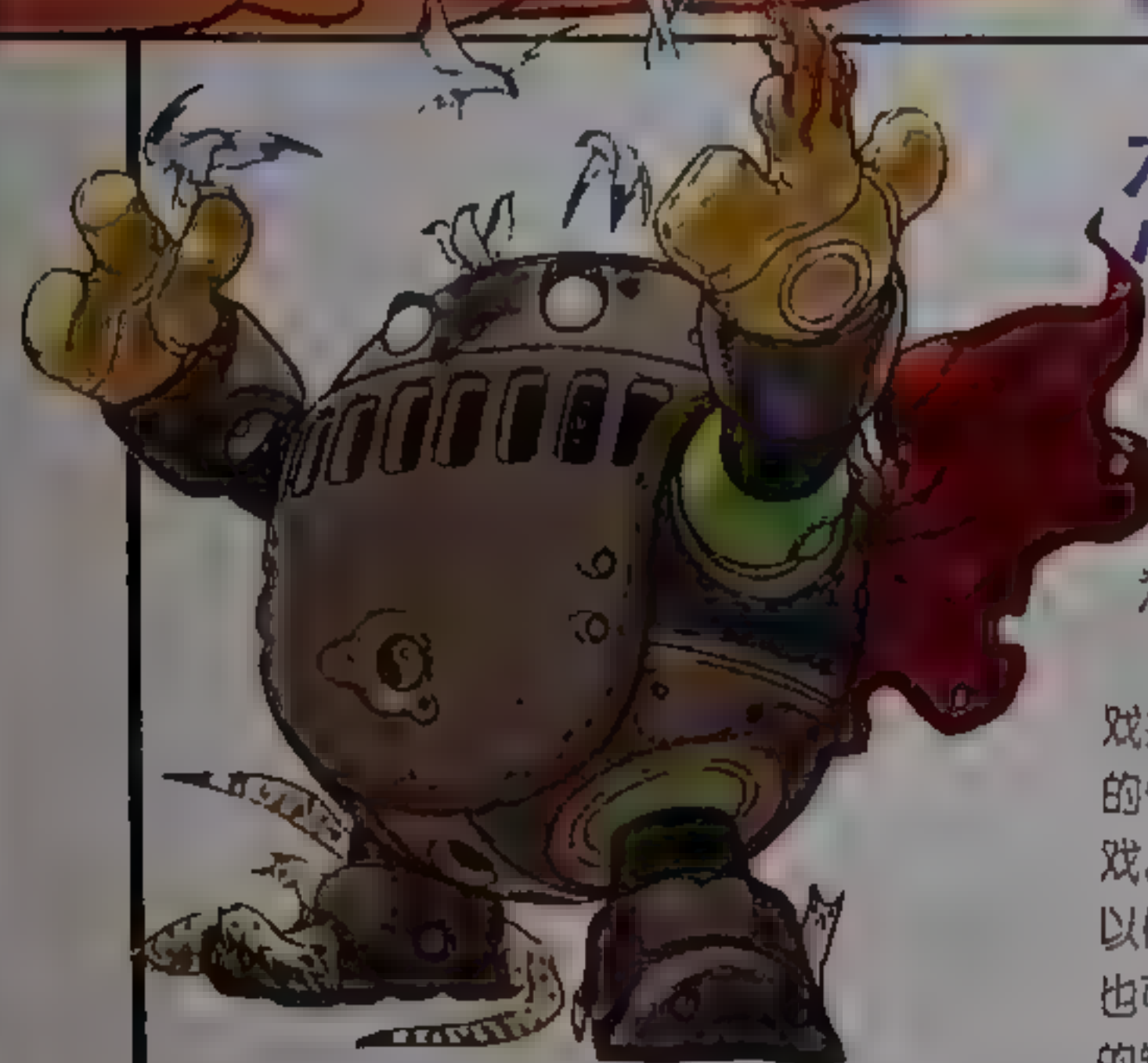
# 龙战士IV

Breath of Fire IV



优点:作为一款移植作品,比较完整的保留了原作中经典的故事情节和便利的操作系统。

缺点:没有针对 PC 平台的特性,利用 PC 硬件的优势,对原作的画面、操作等方面进行应有的改进;而只是机械的照搬原作,汉化部分不尽如人意。



想 果许多人都有完美主义的倾向,向往一切经典的东西,我也不例外。当自己的时间和空间越来越被电脑所占据的同时我们也舍弃了许多美好的东西,比如曾经陪着我们度过大把时光的 TV game。聪明的人类当然无法忍受失去美好的痛苦,于是,移植游戏渐渐成为电脑游戏的一个分支。

移植,将原本不属于 PC 平台运行的游戏搬上电脑,如果需要的话可以在无伤大雅的情况下做些改动,这是我印象中的移植游戏。没有人可以否认 TV game 在很多方面可以做的比 PC 好,所以,朝着电脑上移植经典也可以作为一个取长补短的过程。可是,这样的缺陷真的能弥补吗?

## 移植经典的困惑与快乐

# 龙战士IV

Breath Fire 4

### 移植的缺陷

“龙战士”系列,CAPCOM 四大镇社之作,一向在属于他的领域中广受好评,这样四代的移植也就顺理成章的开始了。

比较一个东西的好坏通常需要一个合理而公正的参照物,可是面对《龙战士IV》的 PC 版,我们究竟应该用什么样的参照物去评价它,这成为了一个问题。和其 TV game 版相比,两者出于不同运行平台,等同与两者的基础高度无法平衡,比较当然不可能产生。和 PC 上同类游戏相比,不论在技术生产上还是在制作理念上,电子游戏和电脑游戏都有不同的准则,两者更没有直接的可比性。前不着村后不着店

的移植将原本优秀的游戏推向了悬崖边缘。

一款游戏,首当其冲给我们带来的是什么?没错,当然是游戏的画面。画面出色的游戏或许不能称之为好游戏,但一款好游戏必须要有一个让人眼睛一亮的理由。显然,《龙战士IV》在 PC 上并没有做到这一点。显示屏前的我,更多的感受到的是画面的苍白与空洞。日式精美无比的画风在这里荡然无存,更多的时候,画面上出现的是简陋的多边形图案。这样的游戏画面,实在无法勾引出令人去玩的冲动。

游戏采用了如今最流行的 2D 人物 3D 背景的做法,但是令人不解的是,除了主人公之外的一些过场 NPC,特别是在游戏中占据很大分量的“龙”仍然采用 3D 制作。这样就好比将细菌放在显微镜下放大数百倍,出现在眼前的那种生物还能称之为“龙”吗?在我看来机器猫中用纸做出的假模假式的道具龙都比这个真实许多。

既然采用了 3D 的背景无法避免的是视角转换的问题。斜下固定 45 度的画面在很多场景下特别是参差交错的迷宫中非常容易就出现视觉上的死角,这个时候需要的就是转换视角功能了。游戏中 A 和 D 可以控制视角转换,不过注意,可以控制的只是每 90 度转一下。也就是说在游戏中我们无法自由的去控制视角转换中的多少,在很多场景下,即使一再转换固定的角度仍然出现盲点的时候游戏根本无法很流畅的进行下去。

或许聪明的玩家会想到,只能用按键来控制吗?鼠标呢?嗯,这样就触及到了游戏另一个不便之处,基本排除鼠标操作。当然如果有外接手柄的玩家可以很轻松的解决这个问题,但是更多数的玩家将抛弃最为熟悉的左键鼠标操作方式。

移植带来的不便在不经意间露了出来。这样的话难免让人的心情受到影响,接下去要说的是属于游戏本身的好坏,在这一点上,《龙战士IV》体现出了他作为经典的价值。

### 经典的价值

游戏的地图系统延续了其一贯的大小结合风格。每个场景之间由一张硕大的世界地图来连接,这样出了场景之后就不用再将时间浪费在机械的奔走之中。一些特定的场景在大地图中会用特殊标记或者是问号显示出来,避免了遗漏的问题,同时节约了游戏时间不必要的浪费。

一些很经典的东西在《龙战士IV》中被很好的诠释出来,比如纯正的 RPG 模式。已经记不清有多久没有看见完全既冒险战斗的 RPG 模式了,《龙战士IV》这样做了。同样被延续的还有整个系列中一直受到好评的传承师以及学习系统。

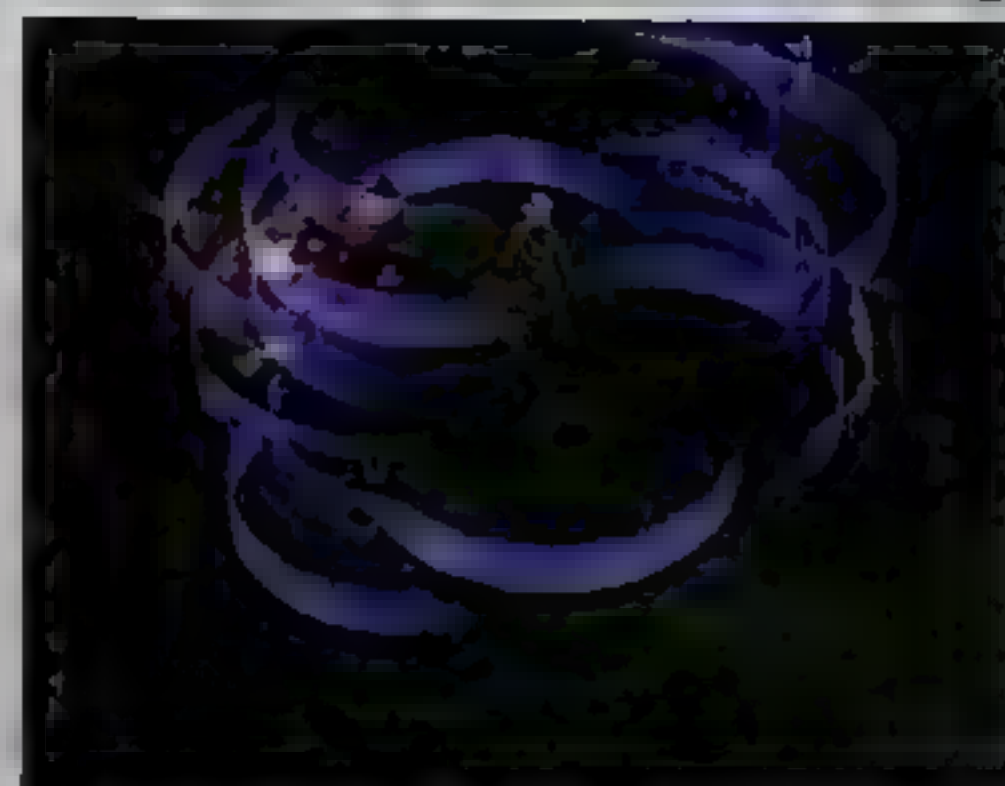
在主人公不断游历冒险的时候将会在世界各个角落遇见各式各样能力法术卓越的人,这些人被称为传承师。主人公如果想要学习传承师出众的能力,首先必须要符合传承师所提出的入门条件,达成这项条件之后才能被允许入门成为弟子。除主人公之外的小组成员同样可以从传承师那里学习到特殊技能,成为弟子后的众人将会因为传承师的特性而在人物的能力属性值上产生明显的变化。如果通过传承师所提出的课题,更是可以得到传承师最出色的一项技能。

作为一个 RPG 游戏,无可避免的是它的战斗操作系统。这点上,《龙战士IV》仍然采用了前三代相当有名的龙变身、龙召唤和连携攻击三大系统。这一次主人公“RYU”与大帝始弗马尔都具有变身的能力,在战斗的过程中可以化身成龙的各种型体,暂时很大程度上提高自身属性并且施展出独特猛烈的攻击招式。

在龙召唤系统上,四代稍微做了一些改动。增加了过去没有的“召唤当地古代龙”的模式来和主角们一起战斗。不过在召唤古代龙的同时,必须考虑到当地环境与敌我双方的属性强弱对比,一不小心就有可能落入为别人做嫁衣的地步。

在变身、召唤、属性相克等等综合因素计算在一起的话,会发现整个游戏的战斗难度并不是太高,有一定经验的玩家可以轻松过关。

还有一点是必须正视的,游戏中大大小小的迷宫。由于视角转换带来的问题,有可能原本并不是很困难的迷宫将消耗玩家不少的时间。关于这一点实在没有太好的解决方法,只有在



游戏的时候对于一些可疑拐角的地方多留一个心,说不定就会出现柳暗花明又一村的欣喜。

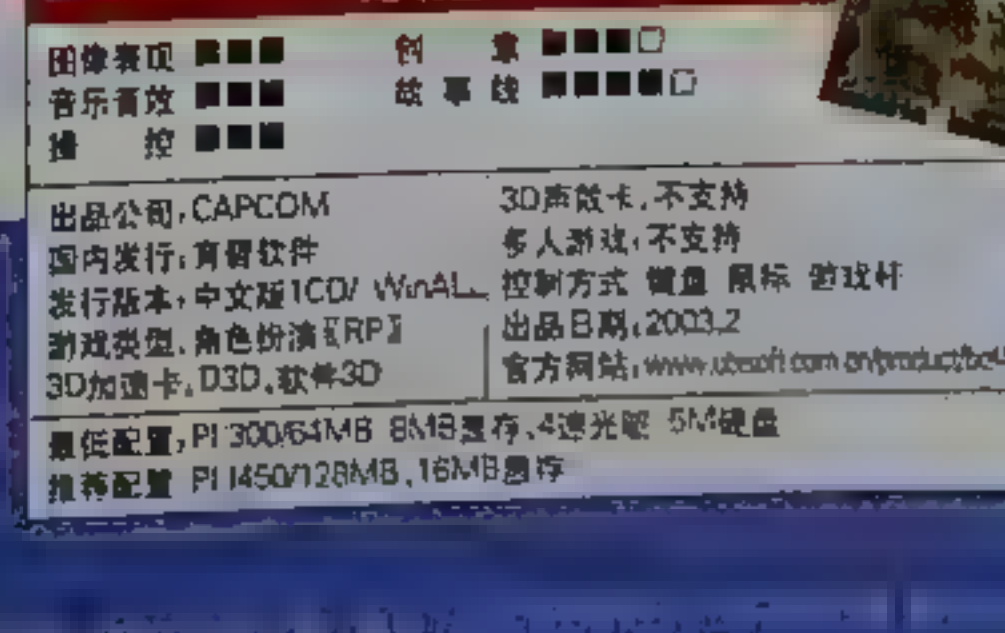
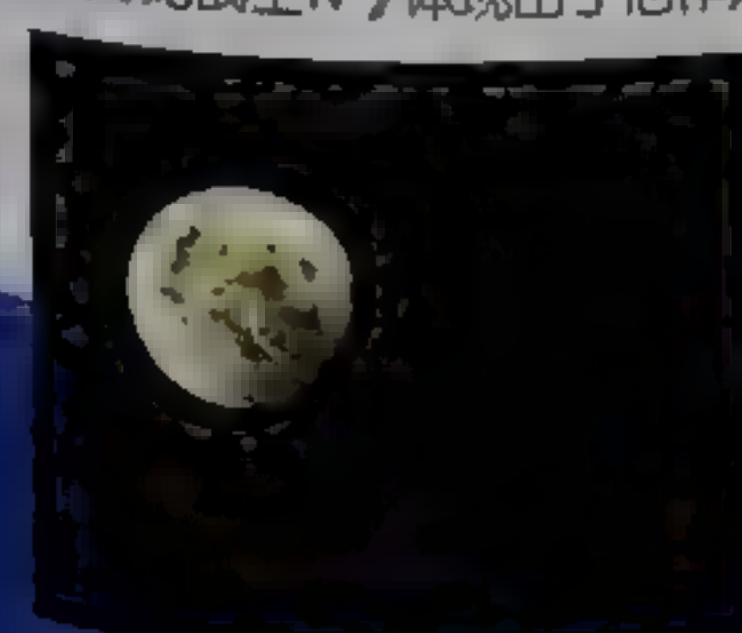
### 汉化的问题

最后要提到的是游戏的汉化问题。由于 TV 版的《龙战士IV》在国内并没有代理,甚至连繁体中文版也没有,所以,也就没有了最

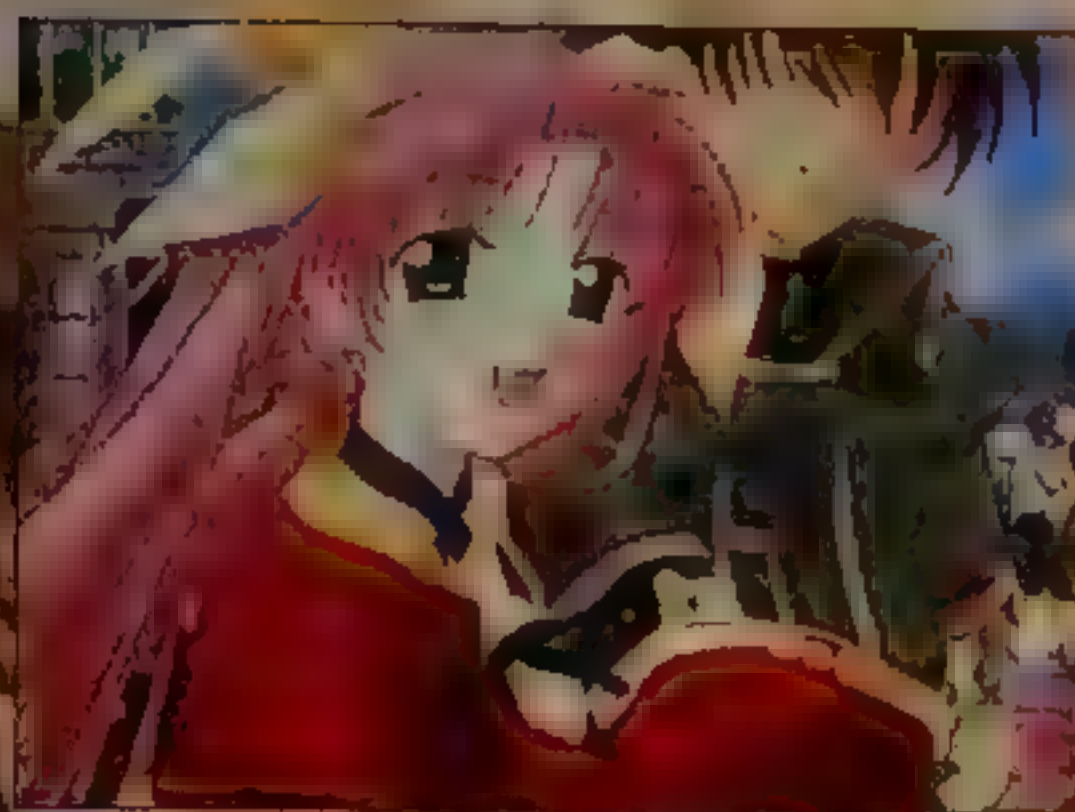
直接的比较,游戏中的汉化应该是移植的同时制作的。说句不客气的,汉化质量和游戏本身质量实在是很不般配。一款出色的外来游戏一定会在某些环节上与我们传统的观念有明显的差异,如何将这种差异减少到最小,这就是汉化所必须面对的问题。悲哀的是,国内的汉化质量一向存在很大的问题,所以龙战士一字一译的方式实在不能做太多的负面评价。

对于一款出色的 TV 游戏,PC 平台首先要最大程度的给予方便。《龙战士IV》中过于追求移植的效果反而导致整个游戏被给出了一个不伦不类的印象分。这本是我们可以避免的,必须去正视它。

龙战士IV	
图像表现	★★★★
音乐音效	★★★★
操作	★★★★
剧情	★★★★
综合评价	★★★★
出品公司	CAPCOM
国内发行	育乐软件
发行版本	中文版 1CD / WinALL
游戏类型	角色扮演 RPG
3D 加速卡	D3D, 软件 3D
最低配置	PI 300/64MB 8MB 显存, 4速光驱 5M 硬盘
推荐配置	PI 450/128MB 16MB 显存







**优点:**故事情节跌宕起伏, 故事背景引人入胜, 画面精美, 音乐动听, 音乐和画面完美结合, 音乐和画面完美结合, 音乐和画面完美结合。

**缺点:**作为恋爱养成类游戏, 剧情略显平淡, 游戏节奏较慢。

**白**色羽毛发出的淡淡光芒, 失去记忆满怀忧伤寻找自我的主角, 天使遗忘的城市以及被称为异类却有着使动物共鸣歌声的少女, 凄凉和唯美交织, 一起成为《天使的小夜曲》这款游戏的主轴。顾名思义, 整个游戏围绕着天使的主题展开, 而歌声与音乐也成了游戏中最重要的组成部分。

### 游戏的主人公

一个琴艺高超却被天使夺去了记忆, 变得不老不死的流浪艺人, 一直在追随天使的足迹, 要找到自己丢失的记忆。正象许多不甘平淡的生活, 而宁愿燃烧



起自己的生命一样, 主人公早已厌倦了没有目的的不老不死的生活, 在世界上流浪的理由就是找到天使, 问问他为什么夺走自己的记忆而让自己长生。洁白的天使羽毛是唯一能证明天使存在的信物, 看似平淡无奇的羽毛也会在突然

用音乐讲述美丽的故事

# 天使的小夜曲



间散发出让人舒适的乳白色光芒, 由光芒的指引, 主人公与被天使诅咒的女孩相遇了。

### 神秘女孩的身世之谜

这个不会说话却能唱出天籁般歌声的小女孩, 她的歌声仿佛能把天使也吸引来一样, 这样纯洁的女孩为什么会被诅咒呢? 和女孩同样神秘的是她居住的城市, 也是主角来探访天使的地方, 经历了地水火风各种国度的历险后到达的传说中离天使最近的城市——冯蒂由镇。

所谓的离天使最近的城市, 是一个建在高山上的小城, 城里面有教堂供奉着天使, 有古老的关于天使的遗迹, 但全城的人都不愿提起天使的话题, 也对天使的诅咒避而不谈。一切源于5年前的神秘事件, 而因为大部分城里的人们对外地人的疏远和戒备, 来龙去脉也无从可知。唯一看起来能够得到天使消息的方法, 就是在羽毛的引导下找到的不会说话的小女孩。可是, 羽毛的光芒又时常把主角拖入梦境里, 那里又有一个不能透露自己身份的神秘女孩一次次的严厉告诫主角——不要接触那个被天使诅咒的女孩, 否则就会给他人带来不幸。带着各种悬疑, 主角开始了在城中的生活, 游戏的故事序幕也慢慢拉开了。

### 看似平淡生活中的玄机

平时的生活是无聊的, 大约就是在教堂, 农田, 商店, 旅馆里

面打工, 在资料浩瀚而找不到任何直接相关内容的图书馆查访, 找守口如瓶的路人打探情报。唯一让人眼前一亮的就是几位女主角了: 酒馆老板娘的女儿, 性格热烈的费妮, 每次看见她都是一幅充满活力的样子; 在酒馆唱歌, 双眼失明但仿佛有抚平别人内心能力的大姐姐阿尔蒂, 温柔成熟的样子和费妮正好互补; 经营魔法商店的可爱少女萨利亚, 与其说可爱不如说可怕, 身为见习魔法师还糊里糊涂的, 而且成天还会把主角拉去做魔法实验……其结果可想而知了, 事故频繁程度估计比诺贝尔还多; 最后一个, 就是天使诅咒的女孩拉丝汀, 右眼蓝色左眼红色的她一生下来就被别人当成不详之兆, 受尽了城里小孩的欺侮, 也养成了她不敢接近别人的性格, 在和主人公相遇之后, 慢慢找到了生活的乐趣, 也认识了几位朋友, 性格变得开朗起来。而通过主角的鼓励, 在城市里面由拉丝汀唱歌, 主人公伴奏的演唱会也吸引了越来越多的市民来看, 因为偏见的隔阂也慢慢在消失, 什么时候能探访到天使的足迹呢? 伴随着音乐, 主人公们的天使之旅也会一步步走到终点。最后会和哪个女孩达成结局呢? 随着每个玩家性格取向的不同, 最后的结果也完全不一样吧。

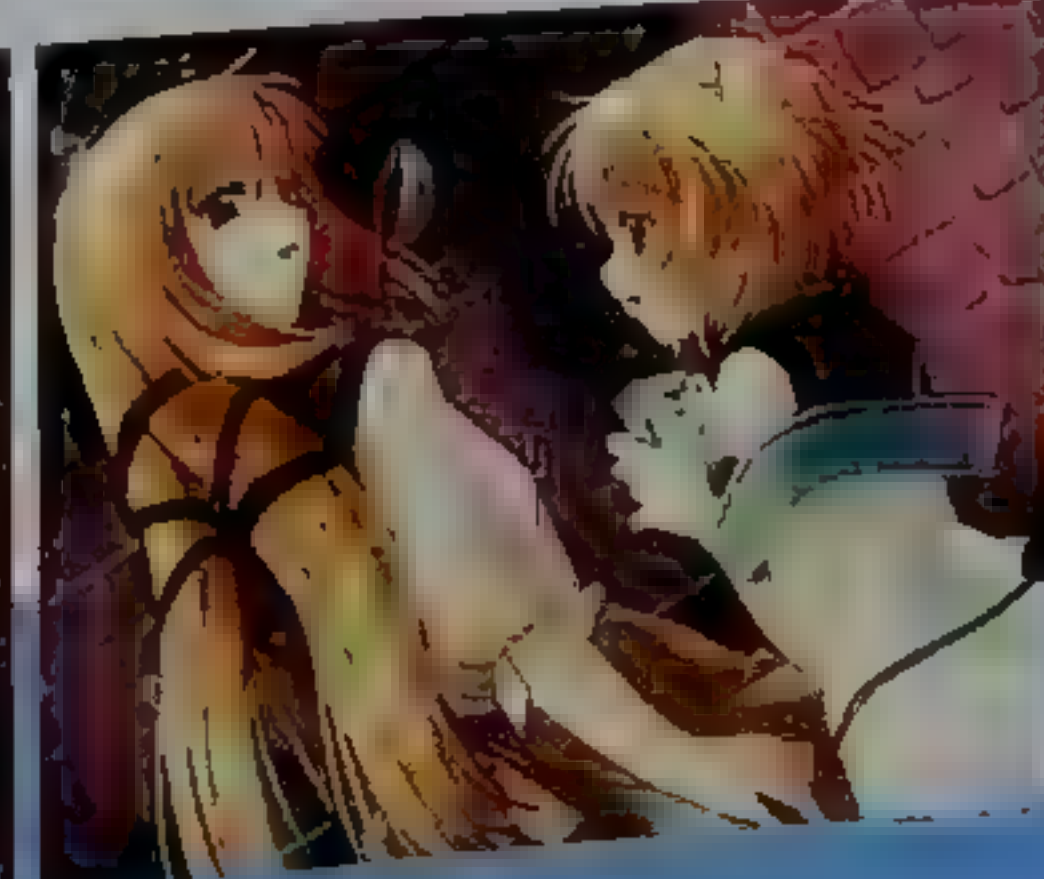
### 音乐的无穷魅力

正如上文所说, 无论是寻找天使的主线剧情, 还是恋爱要素, 音乐作为一条线索一直贯穿其始终。和游戏的名称一样, 如同小夜曲一般和谐、自然、清丽, 又带着点哀伤色彩的音乐成为游戏的主题。音乐作为游戏中最重要的部分, 是由在日本发行多张个人专辑及游戏声优特辑的坂本真弥担当制作, 里面为各个主角们配音也是请的最著名的声优来制作, 可以说是大手笔作品。游戏里面的原创音乐, 从《天使的小夜曲》到《圣地》, 《两种命运》, 《伸出你的手》, 《在羽毛的守护下》, 每一首曲子都是精心制作, 从旋律到配器, 演唱都极具专业水准, 与音乐相匹配的, 游戏的插画, 剧情设定同样都请到了日本最重要



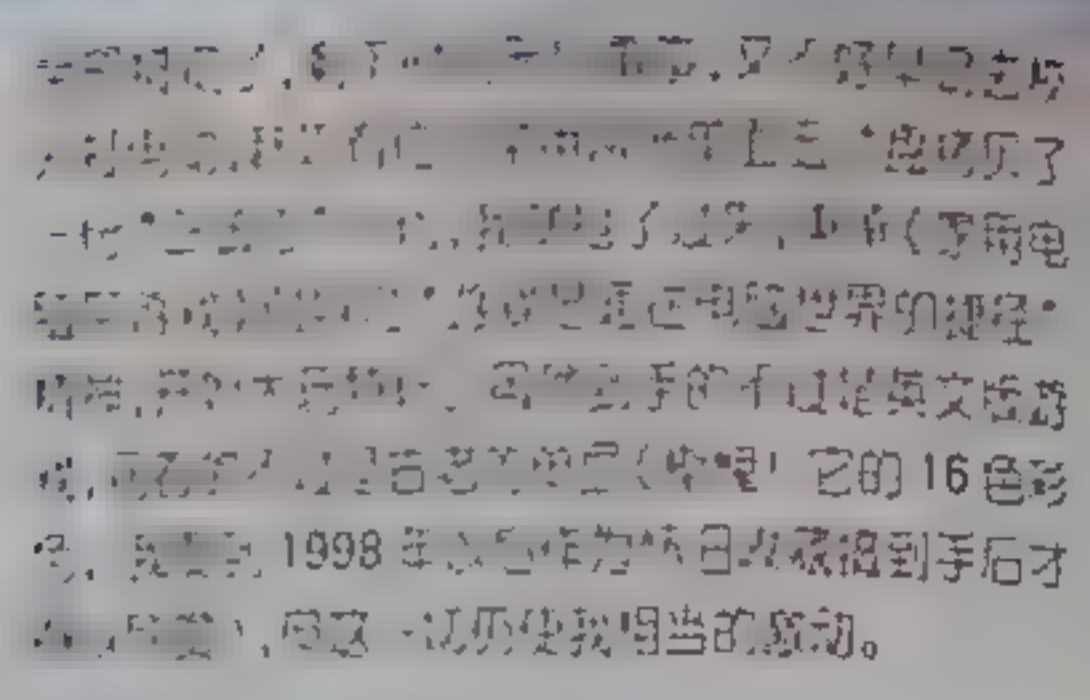
级的人士。成澈千里的插画画风清新而不失亮丽, 从画面的背景就把失落的天使之城的气氛被几笔勾勒的恰到好处, 而几位主人公的造型更是活灵活现, 眼神, 发型, 服饰, 表情等等使每位主人公一出场就随着对话和肖像给玩家深刻的印象。而更难能可贵的是每位女主角的性格由她的形象恰到好处的烘托出来, 费妮开朗后面的伤感, 阿尔蒂温柔之后的神秘, 一举一动都很有神, 不得不佩服插画家的功力。编剧由日本企画编剧高手——小林且典完成, 整个剧情一波三折, 借着不老不死的主人公横贯古今, 游戏开始看似和谐而略带神秘的气氛其实才是为后面剧情的展开做的铺垫, 故事发生的舞台虽然就在一个小镇上, 但后面却隐藏了无数惊心动魄的故事, 与一般恋爱养成游戏不同, 本作的人物刻画更建立在一张未知的大幕之后, 随着大幕的徐徐拉开, 一个个看似简单可爱的女孩子后面原来隐藏了无数已经发生过的故事, 更贴近生活的设定和更波澜起伏的剧情同样也能加深玩家们对游戏剧情, 主人公设定的理解, 而最后的结局也比一般恋爱游戏大团圆的结局更加让人回味无穷。

在平淡后面隐藏的几许神秘又能揭开多少呢? 伴随着动听的音乐, 对这款游戏细细品味, 乐趣会更加醇厚吧。■



图像表现	★★★★	配音	★★★★
音乐音效	★★★★	策略性	★★★★
操作	★★★★		
出品公司	工画堂	3D音效卡	—
国内发行	新天地互动多媒体	多人游戏	不支持
发行版本	2CD/MINALL	控制方式	鼠标
游戏类型	恋爱养成[ST]	发布日期	2003.3.15
追加卡	—	官方网站	www.tagedo.jp
最低配置	P4 266MHz, 64MB, 650MB 硬盘, 4MB 显卡, 8X 光驱		
推荐配置	P4 300MHz, 128MB, 8MB 显卡		





1985年12月发售

第一，参数繁多，指令复杂。这两条也是光荣历史 SLG 一贯坚持的原则，而《三国志》更是后无来者地设计了 20 多项指令，许多指令下还有分指令，现在召起来够麻烦的了，但在当时却给玩家极大的震撼。不过话说回来，从游戏的上手性和友好性来考虑，变化繁多，指令却少，是最佳选择。可笑某些国产游戏在数年后还要学习《三国志》的这一特色，搞出比它更复杂的指令系统来，让人倒足胃口，也是咄由自取。

第三,战术手段多样。想打败敌人,有多种方法,除去将敌全歼外,还可以用占占领城市、夺取兵粮、放火烧敌等种种方法来取胜。这在相当长时间内是没有同类型游戏可以超越的(不过放火太小儿戏,却算无智谋的笨夫,也能晓得用得抱头鼠窜)。尤其此款游戏设计了援军系统,不象后援许多作品,一仗打完一个月,全期攻方要被迫退兵,玩《三国志》,往

## 青山依旧,几度夕阳

# 光荣的神话·三国志

## 文苑春秋



1989 年 12 月发售

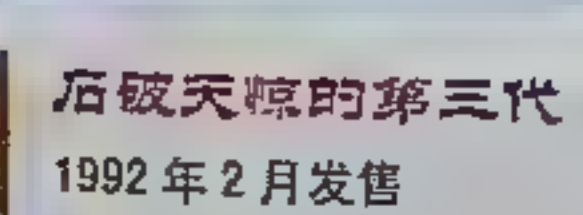
年后,才发售第二代游戏,大概是此时才下决心把它定为系列作吧。

还可以登录新君主)增加了“驱虎吞狼”、“二虎竞食”和“渔夫之拳”等多种计略,也增加了鱼珠系统(虽然只



令19项,分指令无数),游戏难度增加,难度要比一代低得多。很明显,它是一代和三代的一座桥梁,游戏性要比前作配弱,但已经具备成熟SLG的雏形了。

顺便说说，一代里最让人头疼的是忠诚度设计，说到90，被人拉走的机会太大了。那些弱秦弱楚的无耻之徒还则罢了，在下某次扮演曹操，才从蜀下起用了张辽，他第二个月就逃去关西依附马超了，然后第三月去平

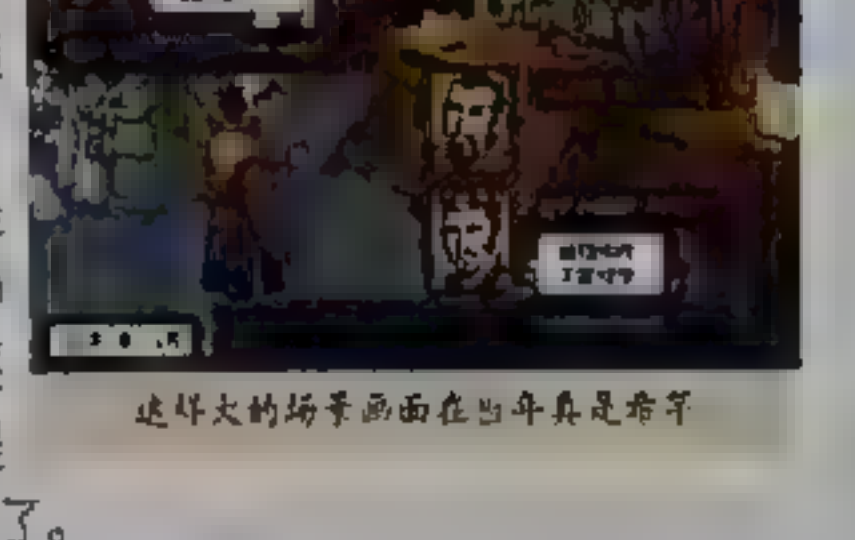


从这一年开始,日本家用游戏机开始大规模进攻中国市场,《三国志》在圈内最佳的口碑不是 PC 游戏,而是当年 8 月移植成功的 SFC 版本(当然,也少不了多少年后的 PS 版)。相比前两代,三代的系统做了很大修改,许多日后系列作的基本特色,已经成型了。

一、摒弃了龙椅概念，而以城作为基本单位，这和当年 12 月出品的《信长之野望·霸王传》是相同的，与之相配合，地图在 46 座城池之间，另开辟有 22 块战略要地，如“街亭”、“虎牢”、“元坚”等。一方面，只有占据了相关的战略要地，才能进而攻击敌城，另一方面，只要占据了战略要地，就可以御敌于国门之外，防止敌军长驱直入，一步就踏到城下。这一设计极为独特，并且，首次出现了真正意义上的水战。



三、除了前两代出现过的军阶设计外，武将还可赋予不同的职务，包括军

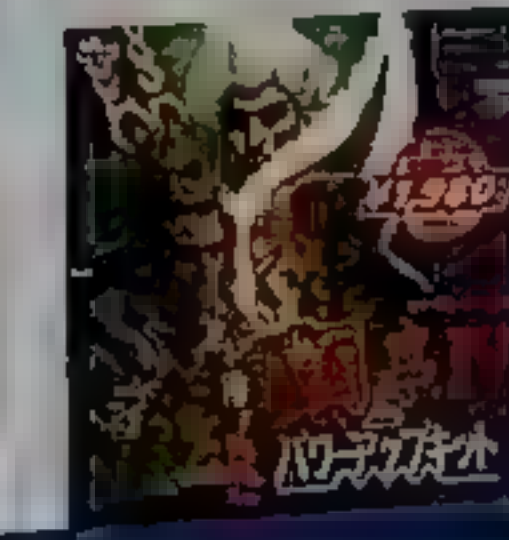


和治水,这代却要同时兼顾开发、耕作、治水、商业、税率等多项内政指令,增加了玩家的负担。

虽然瑕瑜互见,但是瑕不掩瑜,《三国志II》确实是一款非常成熟也非常具备娱乐性的历史 SLG,这也是光荣在许多年后,还能让它在 PS 甚至 GB 上风光一把的原因。至于美工的绘制、场景的设计,更是没得说,是 256 色时代 DOS 游戏中精品的精品。

1994年2月发售

朋友都认为三、四两代双峰并峙,是搬顶级的,它们的操作不是不好(越做越差还能算经典系列吗?),只是因应时代的限制,都不象这两歌给人留下的印象如此











文/十大恶劣天气

拷问电子暴力的贝多芬

## 我的野蛮女友

我的野蛮女友的戏剧冲突在于男女主人公对自身社会角色的反串。现实生活中的男性朋友倘若动辄面临这样的“野蛮”，估计是少有人会答应的。显然，传统观念中男性的强悍与女性的阴柔在错位之后只能引起观众的抵触情绪。观众之所以能够认同影片中的角色，甚至在现实生活中去模仿，恐怕真正原因还在于“话语权”在导演手中。一旦掌握了“话语权”，镜头足以颠倒一切，这个过程中观众的地位很简单：当《英雄》两个血红的大字在屏幕上出现时，你只能做两件事：或顶礼膜拜，或破口大骂。有天大的意见，充其量只能在观赏完毕化作一篇微文贴出去，发泄之后片中各位大侠木讷的表情不会有任何变化，导演也不可能像游戏开发商那样推出一款“升级补丁”。话语权的力量是巨大的，可以毫不夸张的说，谁掌握了话语权，谁就可以传播真理。血腥、残忍的暴力行为可以幻化为华丽的乐章，其原理是相同的。

当然 电子暴力美学的诞生

暴力充满了诱惑与刺激。小时候男孩子大都喜欢玩打仗的游戏，大了一点便会用快速的方法来观赏“革命战争影片”。成年以后，则从动作片中获得刺激，在暴力游戏中寻求亲身“实践”的快感，杀戮由此成为了一种表现乐趣。而在另一方面，暴力又意味着痛苦与毁灭。早在第一届现代奥林匹克运动会的射击比赛中，主办国因采用人形标靶而遭到全球体育界的一致声讨，足见人类对暴力有着本能的抗拒。今日西方严格的电影、游戏分级制度的目的之一就在于预防暴力现象的发生，类似《命运战士》中可以将人体撕成碎块的“卖点”最终只能导致自己在澳大利亚、加拿大与德国三地被同时禁售。

弗洛伊德认为人的潜意识中有一种所谓“双重”的特性，即“创造”能够带来快感，“破坏”同样能够带来快感——以《模拟城

市》为代表的建设模拟游戏与以《雷神之锤》为代表的暴力游戏，它们尽管拥有大相径庭的游戏方式，但两种游戏方式之间并不相互排斥，一个玩家可以同时接受这两种类型的游戏作品。从中我们不难看出，“建设”与“破坏”只是玩家获得快乐的两形式而已，“人性本善”、“人性本恶”的辩论便是最好的说明，这种矛盾注定会造就游戏玩家对于暴力的双重需求：一方面，显示器或者银幕上的小打小闹在大众眼中除去催眠以外是没有任何意义的；另一方面，像《大逃杀》那样将暴力以最直观的方式呈现在受众眼前，暴力不仅被当作一种刺激感官的方式，更是当做一种精神大肆渲染，尽管“真实”，但这种“非理性暴力”又常常招致反感。这时，导演们利用自己的话语权来装饰美化的必要性便出现了。

影视作品中的暴力美学其本质是一种自我欺骗，从商业意义上看，它的使命就是用满天飞舞的花瓣、飞翔的白鸽与教堂中的唱诗

班这些看似与暴力毫无联系的事物，来拯救陷入肌肉猛男+链式机枪公式中不能自拔的动作片。从艺术价值上看，它的意义在于弱化电影的道德责任和教化功能，把暴力转化为审美，把评判权留给观众，用诗意的手段表现暴力是它的视觉内涵。

电子暴力美学在形式上是在重复着影片的过去。游戏分级标准在不断限制ACT游戏中的血腥场面，然而FPS中血腥镜头的变本加厉是必然的，因为游戏的目的归根结底还是要满足玩家的“成就感”。你可以通过RPG的练级来体验这种成功的喜悦，可以用赛车游戏的速度来体验美妙的瞬间，而在FPS中玩家所能做的事情无外乎开门、吃血加射击三件事情，作为游戏核心的“射击”只需要点击鼠标，成就感多半依赖于目标中弹后“形态”上的变化。制作者当然需要最真实的效果，于是，一个恶性循环便产生了。不过当这个循环最终与“校园枪击案”之类的社会新闻挂钩时，游戏公司如果再向传统道德妥协，那就是拿自己的生计问题开国际玩笑了。纵然“电子暴力美学”能表现出“子弹的集体舞”般的华丽效果，它与“荧幕暴力美学”也仅仅只有形式上的联系——除任天堂以外，“暴力”几乎是所有游戏制作公司作品商业要素的一个必不可少的组成部分，游戏制作人创意上的竞争实际已经演化成了暴力在表现形式上的竞争，动作游戏的发展史便是“如何再现杀戮瞬间”、“如何还原杀戮快感”等众多解决方案在数量上的累计。当道德、舆论压力犹如一只绞索在游戏脖子上越勒越紧的时候，“电子暴力美学”便成为了暴力游戏的救命稻草。

一方面，第三人称视角在形式上与电影的表现方式最为接近。另一方面，ACT游戏的发展、成熟是在家用游戏主机上完成的，由于操控方式上的原因，往往PC第一人称射击游戏中最核心的“射击”环节沦为次要，这类游戏大都采用半自动瞄准的模式，无形中减少了血腥场面出现的频率，策略的运用跃居首位，操作者需要利用地形、伪装、道具来克制制胜。在这类游戏中，最强武器是自己的智慧，这样游戏就保证了玩家不一定要杀很多人，但每杀一个都“很行型”，这与银幕暴力美学的形式不谋而合。

通过上面的论述，我们不难发现，“电子暴力美学”的目的绝非“影视暴力美学”中那样忽视或弱化作品的社会功能和道德教化效果，而是在用另一种方式还原暴力，用另一种手段诱发玩家从杀戮中获得的快感，暴力依然是一种表现乐趣。高速进化的3D技术使得游戏中发动类似“BULLET TIME”这样的特效时画面帧数有了保证，拥有丰富文化产品选择权的今日玩家也可以快速的接受新

事物，这两重因素加快了ACT的表象开始从“暴虐”向“美学”过渡。

当今社会，所有占用闲暇的娱乐方式都是游戏的竞争对手，为了与它们争夺玩家，让大多数人接受自己，游戏必须借鉴相关艺术门类中的表现方式来使其受众达到群体满意的状态。拥有强大表现力的电影自然成为了游戏制作者汲取营养的第一选择，电子暴力美学的出现是一种必然。

有所同，有所不同 电子暴力美学的若干形式

在电影中实现华丽唯美的效果是有物质保障的，机位的安排、画面的剪辑、拉远透视出宽阔空间的长镜头的使用，甚至每个人物的站位都可以在“开麦拉”前设置为模特亮相般的舞台效果，在实时演算的游戏打一场景中，实现这一切又谈何容易，仅仅一个镜头的变化就是以将玩家捉弄得晕头转向。因此，电子暴力贝多芬的手法与前者相比有明显区别，至少在游戏中去实现舞台化的场景效果与MTV化的剪辑是非常困难的。因此，游戏世界中所能运用的暴力美学形式被简化了。

形式一：双枪

枪是一种符号，是游戏人物的灵魂。手枪是威力最小的执兵器，双枪则能满足有限条件下的最大火力。“野蛮男友”们之所以选择它，是因为它最符合动作游戏“淡化血腥”场面的初衷。同时，每次敌人的倒下都向玩家发出“依靠操作而不是武器”的暗示，从而带给了玩家更大的成就感。尽管游戏中往往在重要关卡提供火箭炮、狙击枪、机枪这样的强劲火力，但在大多数情况下，伴随野蛮男友们的永远是双沙漠之鹰、双贝雷塔，最多是双UZI冲锋手枪。在弹雨中飞身射击，与关底BOSS的双枪对峙……枪的作用更多体现在“耍酷”而不是杀戮上。（某人：我悟到了，原来火拼的最高境界就是不杀，就是和平！）

形式二：天气

没天大雨能够加重环境带给人的震撼力，其中最经典的一笔就是《沉默刺客II》吉隆坡的双子星大厦，该关卡开始时，玩家需要侧身一步步从数百米高的大厦边缘移动移动到目的地，天空中的雨滴从头顶一直坠入脚下的车海之中，耳边是呼啸的寒风，这段场景令人过目不忘。《荣誉勋章：联合行动》小镇狙击关中的瓢泼大雨则很好的映衬了该关的主题，烘托出盟军士兵在小镇中时刻会被子弹撕裂的肃杀气氛。

在《圣经》中，水能够洗涤人类心灵的罪恶，血腥场面由于雨的洗刷而显得不那么刺眼。《合金装备II：物质》自始至终都与水有

着联系——油轮漏出的户外场景始终都是没入暴雨夹杂电闪雷鸣，污水处理厂虽然天公作美，但是BIG SHELL本身就是坐落在海洋中的平台，大海的浩瀚与游戏深邃的主题结合得天衣无缝，屏幕中的生命由此显得渺小，相反死亡具有了崇高的特质。

大雾则能加强死亡来临的压迫感与紧张感，越战游戏《丛林之狐》中的大雾将可见的危险掩盖在一片白茫茫之后，“不可见的最为恐怖”这一法则让玩家的行动如履薄冰。部分关卡的能见度极低，当发现敌人的时候，实际他已经冲破迷雾来到眼前。队友的血肉横飞在迷雾中若隐若现，只能听到电话机中的呼喊呻吟。大雾所掩盖的危险通过联想被无限放大，从而让这种战场气氛比直观的视觉冲击力更令人胆战心惊。

形式三：弱者无敌

与游戏中出现的任何道具一样，游戏主角只是一个符号，他们更像是没有自主能力的行尸走肉，作为武器的“宿主”，他们存在的价值就是用自己的双腿将喷射死亡火焰的杀人兵器经一关一关运送至目的地。实现暴力美学的第一个难题就是如何让玩家认同这些符号，以及如何让玩家将即将上演的血腥惨剧视作“人类非理性元素的瑰宝”。剧情开始之后的五分钟，任何一名游戏编剧都可以将这个问题轻松解决，他们的武器只有四个字——“弱者无敌”。下面是游戏世界中“弱势者”们的悲惨故事TOP5：

★第五名：来自于《分裂细胞》的山姆·菲舍。他是美国国家安全局梯队组织的特工，被派去“热占地区”从事情报工作，这些行动本身是非法的，一旦任务失败，美国政府将不会承认与山姆·菲舍有任何联系。山姆·菲舍的社会保险号、银行帐户、汽车驾照等一切资料已被全部销毁，没有任何能够证明屏幕中的这位孤胆英雄存在于这个世界。五大弱势第五位：山姆·菲舍，惨绝人寰指数：7。

★第四名：来自于《侠盗猎车手III》





的吉姆和资料片中的汤米。在GTA3中,吉姆刚出场就被女友出卖,遭到拳打脚踢,在押送途中被劫。走出囚车的吉姆,原本叱咤风云的黑道杀手除了身上的囚服外已经一无所有。而在《侠盗猎车手:罪恶都市》的开头,新主角汤米出场之后的遭遇也好不到哪里去,况且“汤米”本身就是一个“下等人”的名字(Tommy原意指用以抵工资的面包)。窘迫的境遇使屏幕中这两个“坏蛋”变得不那么讨厌了。五大弱势排名第四位:吉姆&汤米,惨绝人寰指数:7.5。

★第三名:来自于《四海兄弟:失落天堂》的汤姆。汤姆拥有老舍笔下骆驼祥子一样的悲惨遭遇:在失落天堂中开着自己那辆时速不超过30公里的破日老爷车在刺骨的寒风中颠簸,靠每天挣取的几美元养家糊口,这辆车就是他生命的全部希望。在错误的时间,错误的地点保护了错误的人之后,自己成为了黑道复仇的对象,结果汽车被毁,自己的生活来源被彻底断送。于是他愤然加入了黑手党,开始了自己的复仇之旅。五大弱势排名第二位:汤姆,惨绝人寰指数:8.5。

★第二名:来自于《终极刺客》系列的47号。这个克隆技术的产物在离开培养槽的那一刻,就注定了这辈子只能充当一部高速运转的杀人机器。苦海无边,回头是岸,光头佬在一代之后,终于领悟到了生命的意义。他毅然放下屠刀,来到西西里岛的修道院中,在老神父的感化下反省自己。在《终极刺客II:沉默杀手》的片头,这个杀人如麻的家伙居然懂得了去照顾小动物、呵护花园中的幼苗,懂得了用耶稣的光环洗涤自己内心的罪恶。几个镜头的闪回便让玩家对这个“天生杀人狂”的好感度直线上升。然而,杀手集团为了再次让他效命,将老神父这个“代号47”唯一的精神支柱绑走,于是47脱下休闲服,换上黑色西服,打起猩红色的领带,拿起招牌式的银色贝雷塔双枪,开始了自己的“正义”行动。五大弱势第二位:代号47,惨绝人寰指数:9.5。

★第一名:来自于《英雄本色》的马克斯·佩恩。家庭是社会的细胞,是心灵的庇护所,也是维系一个人正常生活的底线,而《英雄本色》的制作者却偏偏要毁掉这个底线:佩恩是一名尽忠职守的警察,在调查毒品犯罪案时与匪徒结下了梁子。数年后的一天,妻子与女儿被寻仇的匪徒杀死在曾经无比温馨的家中,即便痛苦的载体是游戏人物,这也是可以让每个玩家发指,配合游戏包装上那句“A man with nothing to lose”的文案,玩家身体中的肾上腺素猛烈分泌,于是抓紧鼠标,开始宣泄满腔的仇恨。五大弱势第一名:马克斯·佩恩,惨绝人寰指数:10!

通过上述的介绍,我们不难发现这种弱

势人物除了制造“认同感”以外,实际上是暴力为暴力提供了存在基础。游戏中的主角们在“弱势”之后都无法寻求法律的援助,永远都不会有友情、亲情之手伸向他们,暴力成为了寻求公正的唯一条件,于是玩家就认同了“以暴制暴”,在屠杀屏幕中的“人”时不再有任何的罪恶感。当你相信游戏中的野蛮男友们便是正义的化身时,他们的行动都是“不得已而为之”,他们在显示器中的杀戮也可以演化为赏心悦目。游戏就是这样为宣泄暴力提供着这样或那样的理由。

#### 形式四:慢镜

很多人将暴力美学与慢镜之间划上等号,这从一个侧面反映出对吴宇森的浅薄理解。ACT中的慢镜主要有如下几个作用:

A、表现人在短暂时间内情绪的变化。在《寂静岭II》中,当玛利亚在电梯间外被三角怪第一次杀死之后,游戏用慢镜头表现了瘫倒在地詹姆斯的复杂情感,从震惊到疑惑,再到无助,直到最后的绝望,这些心理活动是很难通过常规镜头表达完全的。这里运用的类似升格拍摄手法是让观众能够在这个假定被延长的时间里完成对人物心理活动的重建。

B、延长玩家思考的时间,从而制造紧张气氛与视觉悬念。《四海兄弟:失落的天堂》的过场动画体现了制作者对镜头语言炉火纯青的把握:在汤姆将黑帮老大送到小意大利区的黑手党巢穴之后,黑手党头目吩咐汤姆在车中等待,自己独自一人前去与前来迎接的匪徒密语,然后径直朝坐在车中的汤姆走来。从他丢下烟头的一刻,游戏将短短3秒钟的时间扩大为10秒,玩家被引入了完全错误的思考:莫非黑手党要杀人灭口?当慢镜中的老大边走边将手伸进领口,配合汤姆迷乱的眼神与不由自主颤抖的手,紧张气氛被推向了极致,而在最后一秒,游戏又回归了正常播放速度,黑帮老大从衣袋里掏出装有钞票的信封,于是玩家跟着汤姆长出了一口气。没有慢镜,这段悬念也是无法产生的。

C、延长玩家的反应时间。ACT最令玩家抓狂的莫过于操控时的手忙脚乱。《英雄本色》中首创的“子弹时间”减缓的是人物的移动速度,对玩家的枪是不加限制的,这样你可以在被延长的时间中完成平常无法完成的动作频率,这本是将慢镜运用在互动场景中,谈不上如何的发明创造,制作方居然将其注册成为专利。在暴雪的《星际争霸:幽灵》与Shiny Entertainment的《进入黑客帝国》等游戏中提供了类似的“子弹时间”,也许是Rockstar自觉乏味,没有听说上述公司惹上什么法律麻烦。

D、为慢镜而慢镜。电视广告是高速摄影泛滥的场所之一,巧克力之类物体的形态变

化可以以高速摄影来体现“子弹时间”般的华丽效果。如果将慢镜作为游戏方式的个别,那么玩家的感情必然会从片刻的惊艳中迅速降温,不少人无法坚持打完《英雄本色》也是这个原因。另一款XBOX版《脱狱潜龙》(Dead to Right)中的“子弹时间”只是衔接主角不同耍酷手段的桥梁,靠近敌人可以发动炫酷的缴械动作,并且针对不同敌人与枪械能演化出数十种变化,装备武器之后按键还能发动人后,甚至可以将场景中出现的液化气瓶、天火器投出,在慢镜中将其击爆以杀伤敌人。由于游戏的难度过高,玩家必须最大化的利用游戏系统,让主角在不同的耍酷动作与不同速度的进程中切换,而不是一味的双枪齐射,因此它的操作感与观赏性要远远高出前者。即将上市的《进入黑客帝国》的FOCUS系统则赋予慢镜中人物以较长的滞空时间,当弹跳动作到达顶点之后,游戏的时间暂时凝固,镜头围绕人物做360度移动,画面中出现两个完全不同的时间轴。当然,这些都是形式上的模仿,以有限的表现方式想表现出深作欣二式暴力美学中的现实喻意、杜琪峰式暴力美学中舞台化的静态美与昆廷·塔伦蒂诺式暴力美学中的黑色幽默,游戏世界是无能为力的。于是,电子暴力美学的模仿对象只有吴宇森,因为吴的暴力美学在形式上最为简单,这种“美”非常适合在游戏画面中实现——慢镜可以让主角一个普通的侧扑动作幻化为舞蹈,让枪口喷射出的烈焰幻化为花朵,也正因为如此,玩家才会将鲜血与死亡当作自己精心创造出的艺术品去品味。

#### 失衡:电子暴力美学的未来

好莱坞化之后的吴宇森尽管在视觉营造上依然功力不减,但是我们能感觉其内在精神的流失。以其巅峰时期的标准去衡量,《变脸》后的数部影片已经成为了“暴力美学MTV”。白鸽、教堂等打着个人烙印的手法在《谍中谍II》与《风语者》中已经毫无意义可言,有血有肉的人物被机械的形式取代,克鲁斯与凯奇也只是变成不同的符号而已。他们在游戏世界中的同行们的命运又是如何呢?

对于ACT主角们而言,“命运决定性格”,游戏设定可以打造出他们性格的全部。《分裂细胞》中的山姆·菲舍尔形象上更基于西方传统的骑士——没有盔甲、战马与长矛,纵然你拥有天人的本事也无法成为一名真正的骑士;同样,山姆·菲舍尔的硬派风格完全依靠各种千奇百怪的特工装备来展现。《终极刺客II:沉默杀手》中的“代号47”则拥有一种舍我其谁的大无畏精神,要取得SA评价,必须将自己伪装起来,将各种杀人兵器藏到西

服口袋里,旁若无人地缓步通过危机四伏的区域,而这时,雄壮的管弦乐就会出现,这个不苟言笑的家伙在沉默中拥有火山爆发般的强大力量,在对“静”的营造上,这款游戏深得电影大师斯科塞斯的精髓,它所呈现的不是花哨的动作和刺激的场面,而是那种僵住的紧张和孤注一掷的气氛,追求场面以静制动的内在张力,从容不迫的展现出主角挑战强敌的勇气和自信。然而,无论野蛮男友们的命运如何坎坷,他们在游戏中的性格只能用一个简单的“酷”字来代替,不苟言笑、双枪、翻着领子的风衣永远是他们的外包装。他们没有选择形式的权利。

最没有“人物”的好莱坞电影也要把以下几方面因素放入影片:英雄、暴力、幽默、爱情,此外火爆大片还要在节奏上做到3分钟左右给观众一个刺激,当然做得好的话,应该是环环相扣,一波未平,一波又起。这需要精心设计的紧凑情节,哪里该多,哪里该少,必须精确到“秒”去安排,因为根据心理学家研究,观众的注意力一般只能维持2个小时左右,100分钟最佳,因此一般动作影片都剪辑在100分钟左右,这大大短于一款普通游戏的流程。游戏制作者亦深知其中奥妙,以《生化危机》、《寂静岭》系列为代表的单线动作游戏的流程也只有2小时左右,可见,如果用10小时去讲述同样一个故事,肯定是难以吸引玩家的。所以传统的ACT游戏都采取任务制:玩家在到达任务场景之后完成一定的目标,然后开始下一个关卡,如此循环。在这种模式下,无论放了多少鸽子,飘下多少雪花,暴力美学终究只能是一种表象,它可以刺激你的视觉神经,但绝对不会引发你心灵的震撼。

游戏世界中的“情节”往往只能用来交代事情发生的背景,如果要表现情感和复杂的人物关系,唯一的办法就是在游戏中设计紧凑情节和大段对白,而这又是互动娱乐的大忌。紧凑的结构对于电影而言必不可少,但对于游戏,它就是限制玩家自由度的镣铐,玩家没有保持游戏情节紧凑感的责任,这样,当你将大量的时间用来获取隐藏道具、解谜与杀敌的时候,游戏流程就会明显落后于情节上线的推进速度,从而让游戏情节的紧张感、紧张感成为空谈。

《合金装备II》将远远超出游戏范畴的生死对撞写得让人欲罢不能,不幸之女福瑞,“父亲”索尔达斯这些充满个性的任务使剧情拥有超乎寻常的感染力,也让一部游戏拥有了悬念电影般复杂的人物链。其所表现的人生的无奈、深沉的伤感,只能通过喷射出的子弹发泄。那种敌对双方枪口互指下的惺惺相惜,至情至性,令人如醉如痴。而我们也不能

忽视,如果没有全部260页,共计超过5小时的对白,如果没有全集数以千计的分镜设计,“震撼力”是根本无从谈起的。这种震撼力恰恰是以不断打断“可操作阶段”的实时动画来保障的——在虐待小兵、收集兵牌过程中你可以饱尝互动带来的乐趣,无法体验到被动观看时剧情所带来的震撼。游戏就是游戏,电影就是电影,从来没有“互动电影”的存在,MGS2最终一小时的流程只包含十分钟多一点的“实际操作时间”,在这段时间内,你的双手只能收获“失衡”。

当《黑客帝国》中的尼奥最终获得超能力的刹那,他看到的不再是房间、警察这些虚拟世界中的真实物体,而是流动的二进制代码;当我们拷问完毕所谓的“电子暴力贝多芬”之后,我们也不得不面对这样一个现实:所谓的电子暴力贝多芬只是一款掺杂了风衣、墨镜、双枪、慢镜、白的、弹壳的暴力游戏。不错,电子暴力美学让游戏增添了如梦如幻的视觉冲击力,当我们真正看清它的实质而“转色为空”的时候,我们是否陷入了“遗有遗有,从空背空”这个轮回中呢?

何必当真! ■



## 网游月记

## 又是一个浮躁的春天

万物复苏的时节,国内的网游市场新势力更是抓紧时间抢占山头,新厂商和网游如雨后的春笋般冒出来,产品间的竞争愈加激烈,厂商间的矛盾也愈加激化。就这样,我们送走了眼花缭乱的2002年,迎来了混乱的2003年。

3月,盛大与Actoz的官司还在进行中,而号称5月底即会问世的《新传奇》的开发进度完全没有消息,事情到现在仍未有个明朗的结局。1月24日至今,盛大依然凭借韩国人的《传奇》月进数百万美元,而Wemade则在3月16日发表声明,表示他已经找到了大陆地区新的合作伙伴,并表示一旦达成,中国6000万《The Legend of Mir 2》用户数据(等级、角色以及物品)将会受到保护,安全转移。但是盛大绝不会乖乖就范,在没有相关的法律文件出现前,盛大必定会握着6000万用户的数据不放手。到时候,难免又爆发新一轮的唇枪舌剑。

眼见盛大与Actoz闹的不可开交,那6000万用户便如皇帝的宝藏般吸引着各大游戏厂商。盛大拿平移来吸引用户们继续堆砌他的金矿,那别人为什么就不能从中分一杯羹?不过想归想,但是没有一家公司敢真的站出来这么做。终于,新浪抵制不住6000万玩家的诱惑,公然挖《传奇》的墙角。在新出台的“天堂热力征集活动”中,前2000名提出申请的《传奇》沙巴克城主就能够获得一个在《天堂》热力体验服务器上的50级帐号以及随帐号赠送的高级装备一套以及50万天堂币。“沙巴克”城主在《传奇》中的号召力自然毋庸置疑,挖走了这批玩家,就等于动摇了整座金矿的根基。新浪这招,正是拍到了盛大的7寸上。

尽管盛大和Actoz的关系发生决裂,但国内游戏运营商和韩国厂商的代理合作势头依然不减。2003年的第一季度,大陆网游市场依然

被韩国游戏牢牢的控制着。

一款与UO同属于中世纪魔幻文化背景的网络游戏《英雄世纪》于2月12日开始了内测,并在3月7日正式测试。游戏开始在一个叫亚塔纳斯的假想大陆上。熟悉早期RPG作品的玩家不难看出,亚塔纳斯大陆是以1995年发行的《神剑传说II》中的“宇特鲁斯”大陆为母体(大部分的场景都是从这里发展的),以游戏主人公嘉卫尔开始探险的300年之前的混乱时代为背景的。《英雄世纪》的主题定义了七个有着独立特色而相互冲突的部落,部落间都各自发展着自己部落的知识内容。然而这些知识都是不完整的,所以每个部落必须不断的进行学习,知识的积累就是力量,玩家的能力就是成功。克服障碍和挑战,冲出一条新的道路,就会提高,英雄世纪知识的提高将用来评定玩家在各自部落当中的地位。游戏更注重于角色个性的设定,NPC的角色将有更多的动作职能。例如,当在与NPC进行必须品的购买时,玩家在购买过程中必须十分小心,因为NPC有可能会欺骗你,有可能卖高价而给你质量低劣的产品或无价值的产品。《英雄世纪》的游戏背景和练功方式都和曾在大陆风靡一时的线上游戏《网络创世纪》(UO)极为相似。喜欢UO的玩家或许在这



可以找到很多相似的地方。

2月27日《骑士在线》(Knight Online)公测,这是Sohu进军网游市场的第一弹。这款游戏采用了全3D的图像引擎及音效技术,模仿EQ的游戏界面设定及游戏方式,同时又在很多细节做了优化和改动,拥有细腻的角色形象,精致的自然环境,炫丽的魔法效果。简单的操作方式,简化的村落结构,旋转360度的自由视野,以及第三人称/第三人称/45度俯视角,实用的地图导航系统,都给人非常好的最初印象。而简化的职业系统,依然保证各职业有多种修炼方向,虽然平衡性上还有待讨论,但是从人物的重叠程度来看,《骑士》职业的自由度也是很高的。吸收了《奇迹》等游戏的优势,《骑士》将物品升级系统做得更进了一步,物品拥有不同的属性分别使用不同的升级卷轴来增加其威力,给了玩家更多打造极品装备的乐趣。在游戏机制上,《骑士》依然没有跳出韩国网游快节奏的练功升级PK的圈子,没有提供太多的任务给玩家,而是选择了轰轰烈烈的国战,制造着一批又一批的热血玩家,在这里宣泄着旺盛的精力。从多种角度看《骑士》的诸般设计,可以说处处迎合着大众玩家的口味,同时也不忘提升自己的内涵,算是前景不错的游戏。



3月9日在有着“人间天堂”美誉的杭州西子湖畔,新浪乐谷公司宣布《天堂》最新版“冰镜湖”正式上市,并承诺将向玩家提供更好的服务支持和后续开发。新版本改动最大的是新手村,怪物增多练级难度下降,此外法师妖精魔法的改变也使人叫好,一些练妖法的玩家又有得玩了。而对于骑士和王族而言,最吸引他们的就是新地图的村镇及城堡的统治权了。在新版本问世之后,相信有不少人已经开始摩拳擦掌跃跃欲试。与此同时,新浪为了接收“传奇”玩家和吸引更多玩家的加入,特别开设了一组体验服务器,所有新建人物的起点都是35级,并且拥有相当于中高级玩家的全套装备,这一举动令很多人大大为惊讶,可谓喜忧参半。喜的是它可以借此吸引更多不了解《天堂》的玩家进入到游戏之中,并且逐渐喜欢上它;而忧的则是,这一举动给天堂老玩家带来了一定程度的心理阴影。《天堂》的游戏生命除了永无休止的城防战之外,也包含了许多职业研究和练级冲装备的过程,这些在老玩家看来艰辛又充满无



数美好回忆的过往,突然在体验服务器的优惠政策前变得毫无意义,难免会心理不平衡,如果新浪不及时给老玩家一些补偿政策,很难说这些玩家会不会选择离开游戏。当然,笔者这也是杞人忧天,相信一款优秀网游的生命是会越走越久的,相信《天堂》会在新浪的积极运作下越走越红吧。

说起MMORPG或许大家早已熟悉,特别是第三视角的界面。那么,有没有想过FPS+MMORPG是什么样的呢?金智塔代理的韩国游戏《神兵传奇》(Necropolis)是国内第一款FPS类型的在线RPG。该游戏的操作方式、视角、系统等,均采用了第一人称射击的方式,同时游戏背景也设定在未来时代,以三个种族间的关系和矛盾来构成相关任务的主线。玩家在游戏中可选择的游戏角色包括NLF、Arachne、Sumerian三个种族,每个种族均有不同的特色并使用不同的专属武器道具。《神兵传奇》有其完善的世界观,在MMORPG中常见的商店、交易、升级、团队等概念都包含在游戏中,而FPS类型的丰富的武器设定、竞技模式也将在《神兵传奇》中得到很好体现。简单来说《神兵传奇》整合了MMORPG及FPS两种游戏类型的优点。金智塔于2月15日开放了客户端下载,并在当日开始内测,然后逐步开放对战,组队和聊天等功能。



经过4个多月的沉寂,众所周知的《精灵》外挂问题基本上已经被肃清,玩家们期待已久的《精灵20魔灵族》新版也逐渐浮出水面,网易公司也终于有了大动作。首先是“精灵”人口普查,原本计划删除一些废弃的玩家帐号,但是考虑到这些玩家有很大一部分是因为外挂或混乱局面而伤心离开游戏的,所以为了能让



他们重新回到没有阴影只有阳光的精灵世界,网易决定保留这些玩家的ID,并号召所有依然喜爱《精灵》的玩家,回家看一看。其次是服务器的全面整合和搬迁工作,3月11日,网易将所有在广东的《精灵》服务器组全部搬迁至北京机房,同时为有效节省资源,原有的28组服务器中的玩家数据,将合并到新开的13组中,并且服务器的名字都将更换一新,让大家有一个新的开始,走出外挂笼罩的阴影,给自己一个新生。

面对疯狂的外挂问题,我们真的无法说清道理,唯一可以肯定的是,凡遭遇外挂的网游都会承受巨大的冲击,近日又一款人气网游《仙境传说》(RO)也遭受到了外挂的骚扰。与其他破坏游戏平衡外挂不同的是,这个称为“魅力传说”的外挂程式,并没有对游戏进行封包和修改。它的功能是不用开游戏客户端便能进入游戏并且自动练功。对此,玩家众说纷纭。一方认为这只是一个对付枯燥的练功而设计出的机器人,并没有破坏游戏数据,因而不能算是外挂。而另一方则认为,这种完全不需要玩家动手的练功方式,已经完全违背了游戏的主旨,也是一种对游戏平衡的破坏,应该坚决打击。笔者也曾接触过这个外挂,该程序设置的十分完善,可以自行设置战斗区域、捡取物品、坐下休息、使用技能及攻击怪物的种类,与当年《万王之王》的ZKOK机器人异曲同工,玩家所要做的,仅仅只是打开外挂程序登陆游戏,设定好一切就可以放手让电脑去打理一切了。

暂不论官方的态度如何,笔者个人对这个机器人代练就很反对。毕竟网络游戏不同于单机,要的就是人与人的互动,练级打宝的过程其实也是一种享受,如果硬生生的将提升等级的过程从游戏中剥,一切都由机器人代劳,没有了亲自上阵的临场感,失去了与其他玩家组队交流的机会,那么这款游戏还能剩下什么?当初,笔者也曾因为ZKOK而放弃了《万王之王》,而今,笔者依然要对RO机器人说“不”!

据了解,目前新干线对此“外挂”也采取了制止措施,并进行过封停帐号的处罚,但是无法监测到它的运行,所以目前被封停者还都是凭借玩家的举报,这样的效率在众多挂机者面前如杯水车薪。要想彻底消除外挂,还是只有

在服务端上进行升级和加密。更何况现在登陆服务器连接不上,游戏中频繁掉线,lag现象严重,都是新干线所面临的不得不解决的问题。看来,RO距离大陆第二网游的目标,还有很长的一段路要走。

说起《魔兽争霸》、《暗黑破坏神》、《星际争霸》等游戏,玩家们便会想到暴雪公司。“暴雪出品,必属精品”在玩家心中已是一条颠扑不破的真理。此次,由暴雪出品的首款网络游戏《魔兽世界》即将登陆大陆市场。《魔兽世界》是以《魔兽争霸III》为背景的全3d视角的网络游戏,从公布的资料来看,《魔兽世界》中玩家可以从四个种族中选择其一扮演——矮人族、兽人族、人类、多伦族。暴雪努力改善游戏的易上手性,力求让从未接触过类似游戏的新手都可以很容易的通过类似《魔兽争霸III》的图标界面来操作游戏。比如玩家可以通过拖动图标到屏幕左下角的热键栏中来定义热键的功能,就像任何其他可轻易抓取的物品一样。笔者坚信,影响了整整一代玩家的暴雪公司,是不会做出令玩家失望的游戏的。

最后,据笔者听闻,网星在近期将要推出在台湾极受好评的Q版网游《深遂幻想曲》(简称DF)。该游戏是由日本的ENIX所开发。业内有人戏称《魔力宝贝》是DF的先进作品。游戏引用的全新的佣兵制度,各兵种按不同的搭配方式,可配出上百种的作战方式。道具和任务都极为丰富。相信网星Enix在近期将会做出相关的声明。■



## 官方网站

英雄世纪  
<http://www.arcane.com.cn/>  
骑士在线  
<http://www.knight-online.com.cn>  
天堂:冰镜湖  
<http://www.lineage.com.cn>  
神兵传奇  
<http://www.sbcq.net>  
精灵20  
<http://pt.163.com>  
仙境传说  
<http://ro.gameflier.com.cn>





## 你的游戏理想实现了吗?

魔剑 给你重新认识网络游戏的理由

文/黄子脚

这两年网络游戏逐渐升温,不断遭受韩国网游轰炸的国内玩家们,也开始变得挑剔和善变起来。在韩国游戏充斥的时候,有人站出来指出:韩国泡菜是缺乏营养的垃圾食品;而当欧美网游登陆中国,但却应者寥寥时,又有人站出来说:欧美咖啡档次太高,不适合中国人的口味。最后在成堆的网游中扒拉来扒拉去,真正让人百玩不厌,又具有极高人气的网游少得可怜。虽然很多人都看好欧美游戏的内涵,但是面对绝对多数的中低阶段的玩家,这种游戏的门槛也实在太高了,面向群体的局限,使欧美网游的人气远没有预期的兴旺,有人甚至断言,欧美网游不适合中国国情。

难道,中国玩家真的不懂得欣赏游戏吗?欧美网游就真的不适合中国吗?答案当然是否定的。

### 你理想中的网游什么样?

那么我们真正理想中的网络游戏是什么样子的呢?我想,游戏应该是个虚拟的社会,每个人都有自己在社会中的位置,无论是正面的还是反面的,无论是爱好战争还是爱好和平的。社会中体现着真实社会的各种关系,无论是人与人

的,人与国家的还是国家与国家的。在网络游戏这个虚拟的社会中,我们每个人都应该有事情做,要有理想。无论你想当君主还是士兵,恶棍还是商人,这个虚拟社会是不会给你任何的限制的,一切都可以由你自己决定。你可以始终如一,也可以临阵倒戈,可以成为一个光明的使者,同时也可以兼作地狱的信差……

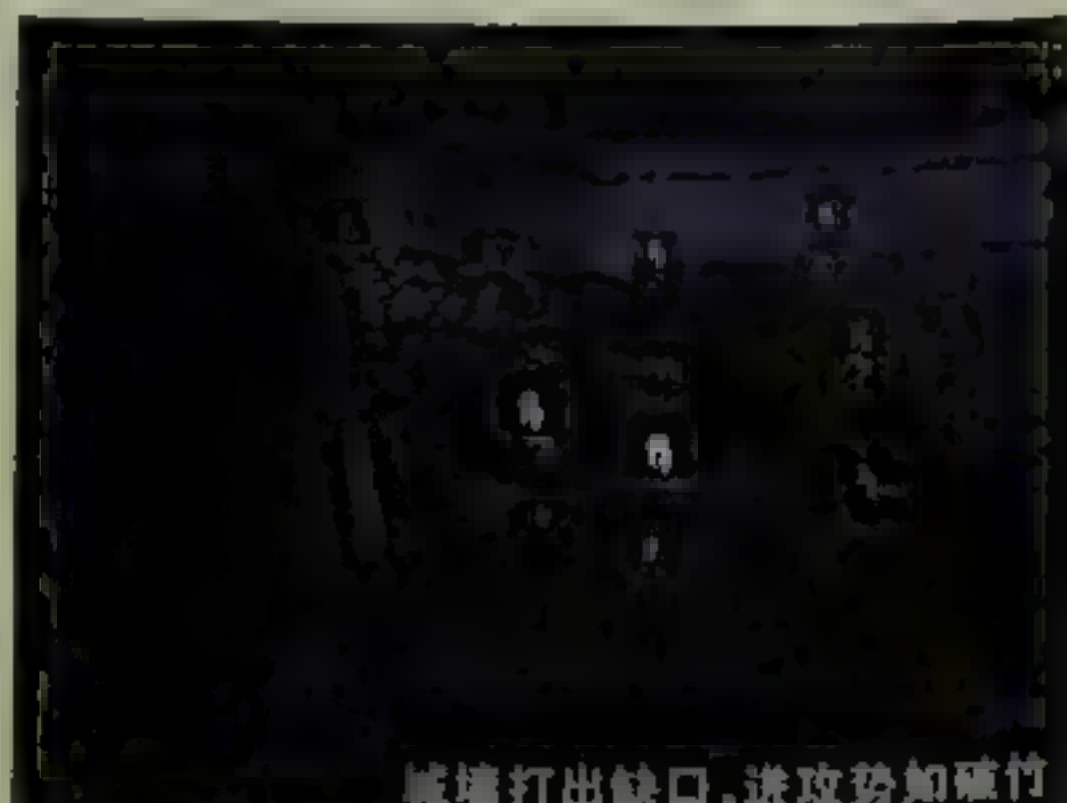
如果这是一个虚拟的社会,那么一切都有可能发生。

但是,就目前的网络游戏来说,这些理想都只能局部的实现。很多游戏都是直接给玩家画一个圈,然后往你的身上套,其结果就是有很多的双胞胎或多胞胎随之诞生,结果大家都长的差不多,而且做着很类似的事,是不是很郁闷?

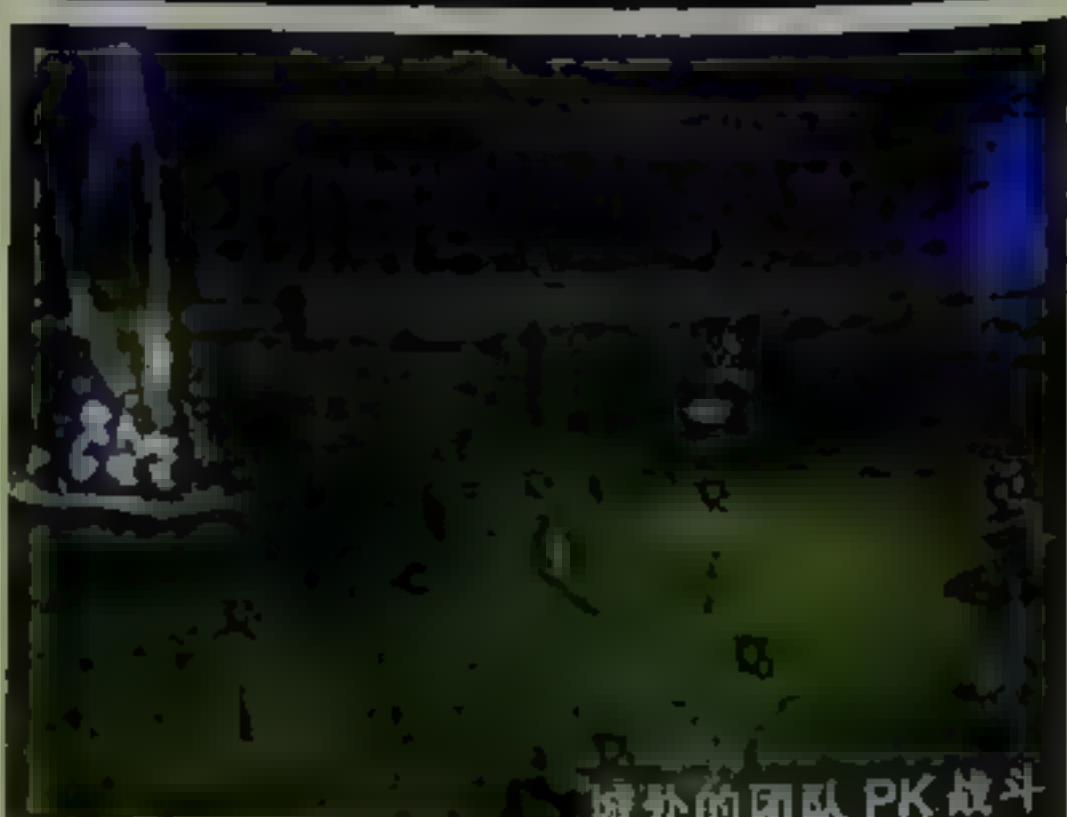
也许,当你看完我下面要介绍的这款游戏里的所有设定后,就不会再郁闷了,我想,你会无限憧憬这样的一个世界。这个名字叫《魔剑》。

从世界架构和事件设定上,韩国人的文化基础远远不如西方文化发达。所以他们始终无法用技术实现一个理想的自由社会,因此就另辟蹊径选择了从游戏画面和PK系统上下文章;而欧美游戏制作者早就有着龙与地下城的基础,他们更在意游戏内涵的东西,而往往并不刻意修饰游戏的表面,而玩家也时时有

感叹说,如果把XX韩国网游的画面和XX欧美网游的世界设定结合起来,那就一定是个不错的游戏,其实就是这个道理。于是,一个来自欧美优秀制作组的,耗时四年花费千万美金的,让玩家梦寐以求的,自由又真实的网络游戏世界,就这样诞生了。在这个世界中你是主



城墙打出缺口,进攻势如破竹



城外的团队PK战斗



可以买雕像等设置对城市进行布置

角,你想做什么都可以——虽然不提你做坏事,但是这里似乎也没有绝对的行为规范,指导你一定要去做好事,不过坏人也总是没有好报的。

《魔剑》的现实拟真度可以说是现在网络游戏的典范,这也正是它最吸引人的地方。这是个空白的世界,是个无厘混乱的世界,它给了玩家自由想象的空间,使玩家们第一次真正成了这个世界的主人。除了选定游戏中多姿多彩的各种职业外,你可以尝试赋予角色各种立场:邪恶、混乱、中立、守序、善良、正义等等,而这之间所形成的矛盾也就必然导致《魔剑》世界的不平静。

要想玩游戏,就要守规则,《魔剑》的世界在初期必然是混乱的,无论怎么细分,也必然是三个组成部分:邪恶,中立,正义。当然,矛盾由此产生,这个世界也不是和平的,怎么维护正邪之间的平衡才是最重要的。这部游戏完全不象我们想象的那么简单,不夸张的说,它微缩了整个宇宙,一滴水也是一个世界,但无论扮演什么角色,你必须付出热情、责任、勇气以及决心。

有人说《魔剑》世界是一局棋,一个人的力量是渺小的,只有在团队里才可能发挥出最大的能量;有人说《魔剑》的世界更像一张白纸,可以写上去任何的记录;还有人说《魔剑》的世界就像是一把剑,任何有能力的人都能驾驭。《魔剑》里不仅仅只有斗争和仇恨,还有热情、互助、友情、爱情,以及阶级矛盾。《魔剑》的确需要矛盾,因为这里也是个阶级社会,工会的体制,国家的构成,权利无处不在,而你无论是爬上权利的顶峰,还是只在队伍中做个小兵,你都要为你所做的一切付出代价。

我想,《魔剑》在游戏设计理念上的突破大家也都看到了,可以说这就是我们理想中网游

的样子,无论你是否喜欢他,起码要承认《魔剑》是个突破。

### 人性游戏中的完全释放

谈《魔剑》必须先说梦想。梦想,可能让人最直接意识到的就是用“想要什么”来表达,人有七情六欲,但是有些欲望是在现实世界无法表达的,于是人们选择了另一个更容易表达自己欲望的方式——网络。当聊天室和QQ不能满足的时候,人们选择了一种更直接的交互方式——网络游戏。

在我们的生活中人们总是只能展示自己的一方面,而人性的其他方面却暂时甚至永远不能展现出来,可能有些东西只能作为梦想永远埋藏在我们心底。而在网络世界中,人们更需要也更容易展现出自己现实中不能表达的东西。例如:英勇无畏、弱肉强食、恩怨情仇,以及肆意杀戮、出卖友谊、豪言壮语、欺侮弱小等等等等。不得不承认,网络游戏给我们带来了一个发泄的空间,我们不再把肚子里的委屈就这样消化掉,网络游戏是属于一个发泄情绪和满足欲望的虚拟世界。

### 永远残酷的战斗——残酷的社会现实!

《魔剑》的完全开放和自由,比韩国游戏给我们提供的空间更广大,更加充满人类野蛮的味道。当年《传奇》取代《石器时代》成为网络游戏头牌时,开放了PK系统可以说是决定因素,而《魔剑》的PK更自由,游戏中目前使用的地图除了新手岛和两个安全区外,全是自由PK的区域。但是血腥的杀戮并不是不计后果的,和现实中一样,杀人也是要承担责任的,但在《魔剑》里却是不同的方式。

我们看到一些网络游戏里盲目的限制PK,或者单纯的利用系统惩罚的方法来限制PK,机械性的规则,不仅限制了玩家的发挥,更重要的是使游戏脱离了现实。别忘了,现实中的法律是由人制定的,是为了针对一些社会现象而产生的。《魔剑》中同样是这个道理,我们不需要用系统来约束玩家,对于疯狂的杀戮和恶意的残杀,很多人会联合起来抵制,并形成相应的规定来控制这些恶劣的社会行为。《魔剑》的自由PK不仅仅是一种杀人手段,更是一种称霸游戏世界的力量,正是因为PK才使得玩家心理趋于平衡,使得游戏世界趋于平衡,所以玩家自行调节要比系统来执行更完善更具人性化。至少被抢了怪玩家可以反抗,而不是无奈的退却,当然只有实力才决定一切。新手们!你只有用最快的速度把自己的能力提高或者加入实力强大的公会或者通过自己聪明的头脑寻求保护才能让自己不受到别人侵害!这才是玩家所想的网络游戏世界。



Wayd

兵城炎狱版

兵城炎狱版公测

炽地獄之洞洞开

欢乐数码  
Happy Digital  
www.wydcn.com



绝妙的计谋——没有完全纯洁的天使！

《魔剑》中还有无数的谎言！无数的欺骗！不要说你在网络游戏中没有受过——

“想要这件装备吗？”

“多少钱？”

“10万”

“我去到银行取，等我”

我兴奋地取来了我一天打来的钱。

女巫一个100%命中的闪电劈了下来。我就是这样倒下了，钱没了，装备没了，什么都没了！我被骗了，我没有拿到我期望的装备，反而丢了我一整天打怪的成果！我要报复！这是我的诺言！

也许每个玩网游的人都有被骗的经历，在《魔剑》里你更要小心。由于《魔剑》经济体系的发达，所以游戏中有许多靠倒卖装备赚钱的游商。在面对级别高，装备精良的商人时，你最好问问和你熟悉的伙伴，最好在确定他的身份后再与之交易，否则遇到恶人的话，只能追悔莫及了……

但是如果你的欺骗行为侵害的对象很不幸是个强大公会的成员，那你就倒霉了，无尽的追杀和报复等着你。当你向其它公会寻求保护的时候，弱小的公会会害怕对方的势力而不敢收留你，甚至假意收留你再把你的仇家。如果你投靠的公会够强大，对你来说是一种安全，而对收留你的公会来说，你只不过是发动战争的一个借口。不管你愿不愿意，由于你的原因而导致的大规模战争将要爆发。

《魔剑》中的谋略无处不在，人与人之间，公会与公会之间，国家与国家之间。最典型的例子就是各个公会为了能探听其他公会的信息和资



料，都会通过自己最得力的手段——全ID，潜入对方公会做间谍！有时为了私利还不惜出卖自己公会的利益给竞争对手，相信看过电影《无间道》的玩家一定能够理解了，游戏中的故事同样可以在《魔剑》中发生，神秘而又恐怖的公会间谍战也在悄然展开。

### 游戏该如何踏进真实世界之门

首先要知道何谓“真实”。真实，是与客观的事实相符合，从游戏的角度讲，就是客观呈现社会的种种表现，不同类型的游戏，体现出的只是现实社会某一方面的“真实”，和平一些的叫作生活，激烈一点的就叫战争，但是总跳不出一个游戏设定的圈子，接近真实并不等于完全真实，玩家在游戏里的行动，都是由程序设计好的，遇到事情如何应对，其选择也只有规定的几种，这不能算是绝对的真实。因此，我们最经常做的事就是从“真实”的角度来评判一个游戏的好坏，而最希望的就是能找到一款真正“真实”的游戏。如果你不反对玩网络游戏的话，我建议你来玩《魔剑》。

对于网络游戏来说，创造一个虚拟社会的意义就在于兼容一切“真实”的东西，既要有生活也要有战争，更要给玩家充分的自由选择。若是你问一个《魔剑》的玩家：在这游戏中可以做什么？得到的答案也许多种多样，你会从中看到很多类型游戏的影子：角色扮演 + 即时策略 + 模拟经营……等等，最后他们会定义说：在《魔剑》里，你可以做任何你想做的事。没有圈子没有规矩，没有太多的条条框框，它的世界是庞大的，更是真实的，因为它绝对自由。

### 战争艺术不是数字公式

想玩即时策略，体验真实的战争场面的玩家，可以参加《魔剑》的城防战。与那些单机RTS不同的是，以往玩家在统辖作战部队时，会因为其中的单元AI度不高，而浪费很多时间，甚至失去良机。笔者就经常被那些由电脑控制的愚蠢的作战单元气得暴跳如雷，当敌人从侧门长驱直入，正门的部队却因为视野范围不及侧门，而不采取任何的防御行动；当前锋部队深入敌人腹地时，最先做的往往是追杀敌方的活口却不会主动摧毁产生士兵的房屋……这些策略上的考虑，在电脑看来，就只是一连串的“命令—执行—命令”公式这么简单，所以说电脑永远无法替代人脑，所以说只有跟人斗才会其乐无穷。

在《魔剑》中，每个作战单元都将由玩家来掌控，每个纪律严明行动敏捷的战斗团队背后，也需要一位思维活跃实力超凡的玩家领导。战争在玩家与玩家之间展开，就如现实中的战争



沙漠之城——充满特色的建筑群



魔法角色学习的场所

那样，没有绝对正确的作战线路，更没有绝对会胜利的战役……这就是人与人的战争，也是最真实的战争。作为一场战役的指挥官，你除了跟对方的指挥官比拼战争策略之外，还要提防单个玩家的突袭，同时不忘告戒自己的团队，注意配合。城战的要点是破坏城墙和建筑，但是你也可以决定先摧毁对方的生产设施，还是直接攻击生命之树（生命树的毁灭将直接关系到一个城的存亡）；为了形成压倒性优势，玩家们甚至会提出各种进攻，防守的阵形，方阵、矩形、三角阵，甚至法师和人马族可以从空中支援，远程攻城器械从百米之外进行火力掩护……一切都象真实的冷兵器战争那样，给人们带来巨大的心灵震撼。如果你参加过《魔剑》的攻城战，你一定会说，那一切就跟真的一样！

### 有生产才会有生活

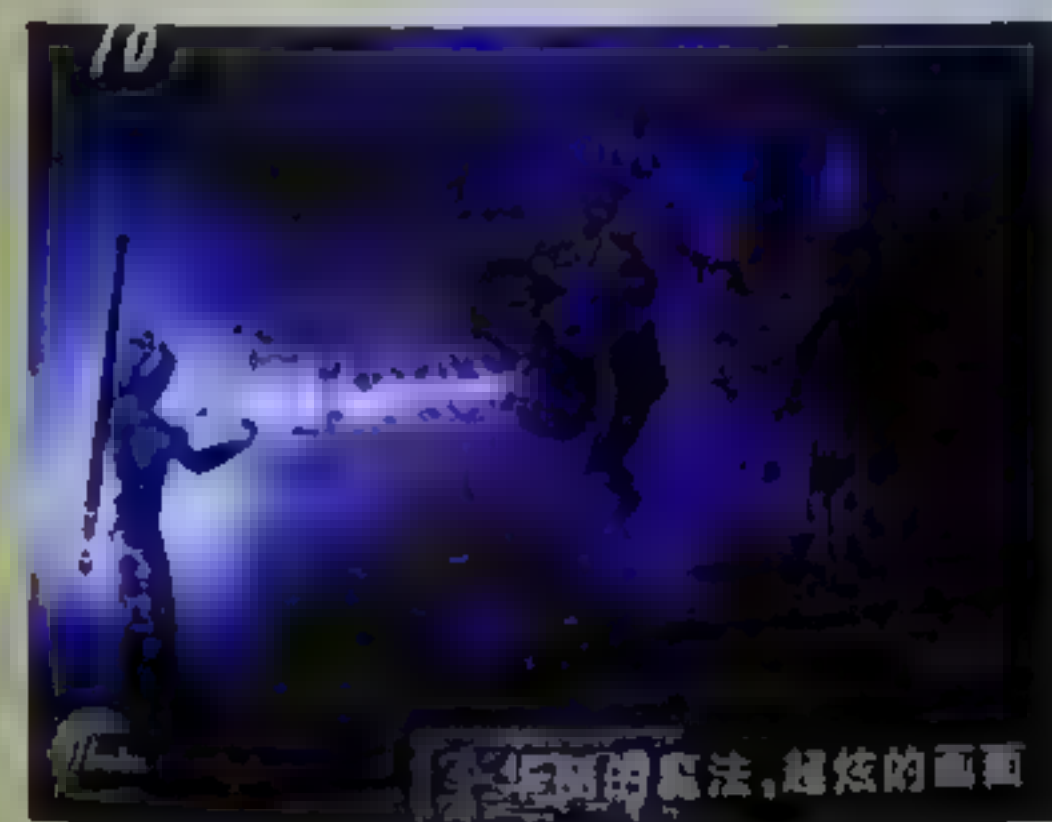
除了战争，我们在《魔剑》中的生活又是怎样的呢？可以说游戏的实质其实就是生活的实质——为了生存做一切力所能及的事。在以往的网络游戏中，生活的元素无非是练功、挣钱、喂马“牲口”等等，涉及到生存问题的关键就是挣钱，这必然关系到贸易，而网游的贸易体系，无非是玩家到NPC处买东西，或是打了装备卖NPC，或是成立不规范的交易市场，以物换物，这些都只停留在一个比较原始的阶段。如果说物物交换的游戏是原始社会，那么《魔剑》就可以称为社会主义社会了。

在《魔剑》中，生活的元素又多了一种——生产。一切都跟现实中一样，玩家可以自己动手修建店铺，可以自己制造装备和武器，可以自己制订物品交易价格，给魔剑世界提供了经济基础，同时也带动了贸易体系的完善。在《魔剑》中公会为一个大的交易单元，每个公会都有自己

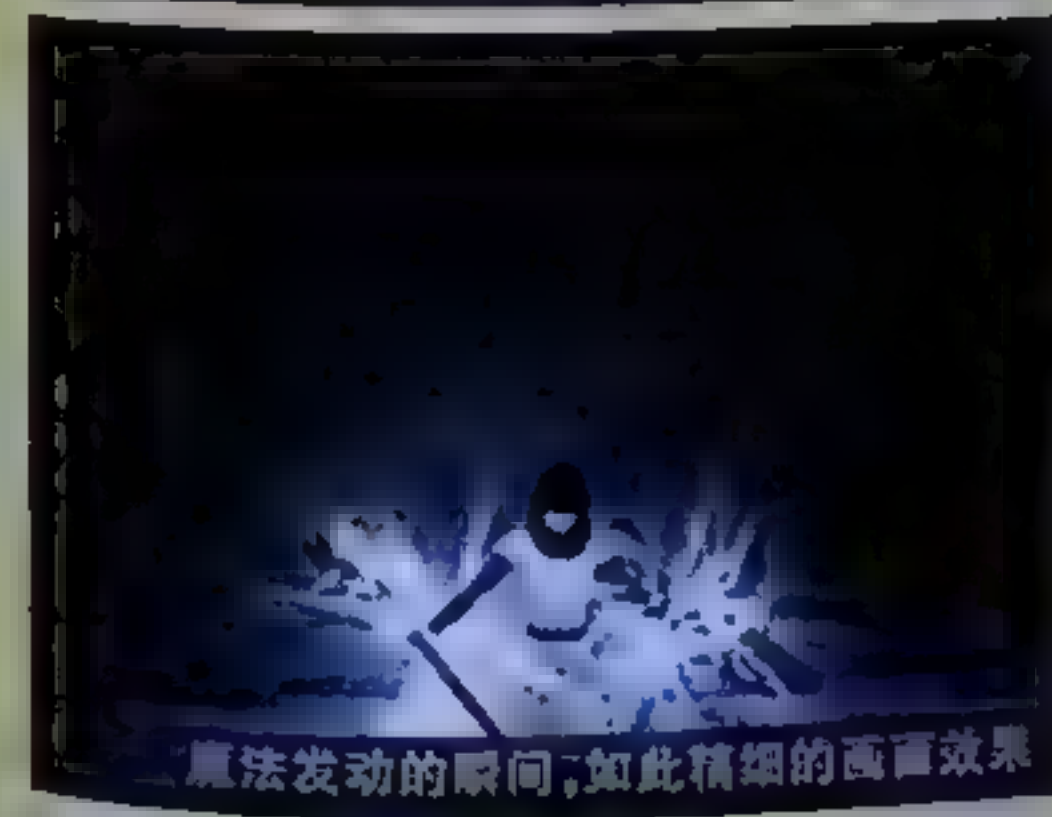
的贸易体系，但公会之间是存在竞争的，作为玩家本身可以根据价格的高低选择不同公会的店铺进行交易的，交易价格则控制在拥有这间店铺的商家手中。如果你想获得更大的利润，则店铺商品的价格自然会有波动，两家店铺间因为物价而引起的纷争，也会自然产生，如果两个人的经济矛盾无法调和，最干脆的方式是用PK来裁决。如果是两个公会之间的竞争太过激烈的话，估计一场战争在所难免。可以说，这种生产、贸易竞争、商业交锋的生活，都与真实世界无异，可以说《魔剑》的世界，就是真实的存在。

### 做你自己想做的事

我们不得不承认现在网络游戏的任务系统已经作得相当完备了，制作者把一个个精心设计的任务发布出来让玩家沉醉在完成任务的快乐中，很多玩家都说，只有拥有任务的网游才有内涵，但是我们可以换一个方式来看问题——如果去掉任务，这些网游还剩下些什么？《魔剑》并不像其他网络游戏一样提供固定的任务给玩家来完成，但是没有确定任务的《魔剑》，其内涵却并没有减少，因为它有一个足够庞大真实的世界结构，同时也是绝对自由开放的空间，它提供了玩家更加新颖的游戏方式——做你自己



华丽的魔法，超炫的画面



魔法发动的瞬间，如此精细的画面效果



华丽的魔法，超炫的画面

想做的事。

也许你从小梦想着成为“金庸”笔下的大侠，劫富济贫，除暴安良。由于《魔剑》是完全可以自由PK的，只有新手村和安全区是保护玩家的，所以游戏中总有一些爱惹是生非的人，他们经常去PK一些新玩家，那么你就可以展示自己的侠肝义胆，为弱小者保驾护航。如果你不想白干，也可以收点钱做为训练技能的费用，不过我想大侠就是大侠，要有侠义之心。

也许你想成为一个君主，《魔剑》也给你提供了足够的发展空间。《魔剑》中的城市是玩家凭借自己的财力，先建设起来的，是看得见摸得着的，只要你有能力去管理一个国家，只要你有实力去赢得“魔剑玩家”的拥护，那么你作为一个国家的君主就可以享受一呼百应的快感了，当然你作为国家的君主要做到让人信服，你首先要帮助弱小的初级玩家，经常给你的子民一些利益和实惠，鼓励他们在游戏中自由发展和壮大。作为一国之主，你还要考虑自己国家的安全，筹集资金设立兵营和防卫武器是抵御来犯者的最好武器。作为君主你考虑的自然不是一些鸡毛蒜皮的小事情，你要考虑的是国家的经济、外交，如果你选择了独裁制的国家体系那么你会很累，我建议你还是设立议会让更多的人参与管理国家，把工作的负担分担给你的大臣们，因为《魔剑》完全可以作到用游戏系统区分成员的等级，而不是像其他游戏在线下来组织内团。完善的公会系统本身就是网络游戏划时代的进步。

也许你想成为一个战争贩子，投机商人，《魔剑》完整的经济系统给你提供了更大自由发展空间，你可以在战争时，大肆向双方提供军火和战备物资，大发战争之财。你也可以作为一个游商，穿梭在各个公会之间，倒买倒卖各地比较紧俏的物资，从中小赚一笔。你还可以经营自己的连锁店，把生意迅速蔓延到每一个城市。看过欧美奇幻文学的玩家一定知道，一般中立的城市都是整个世界的贸易中心，经济重镇。在《魔剑》里，这样的情况也是很有可能出现的，商人们更喜欢与任何人开展贸易往来，但是不喜欢依附于任何势力。他们也是调节游戏中势力均衡的杠杆，就和三国的意义差不多，而贸易重镇自然应该有强大的武装力量。不依附于任何势力的商人就会利用自己金钱的优势雇佣一些“绝对”忠诚的守卫——雇佣兵，一些只效忠于金钱的玩家。

也许你想当个雇佣兵，拿人钱财替人消灾。在《魔剑》中你可以成立专门的雇佣兵组织，有什么困难，只要找他们就能解决问题。所以做一个忠诚的金钱拥护者也不错，也可以享受杀人拿钱的乐趣。

也许你还想做那个探险的流浪者，也许你还想做那个彻底的“土匪头子”，也许……

我想《魔剑》能够实现你欲望和想法的地方

命运

WayD 兵城炎狱版

强者支配命运 命运嘲弄平庸

欢乐数码 Happy Digital www.wydcn.com



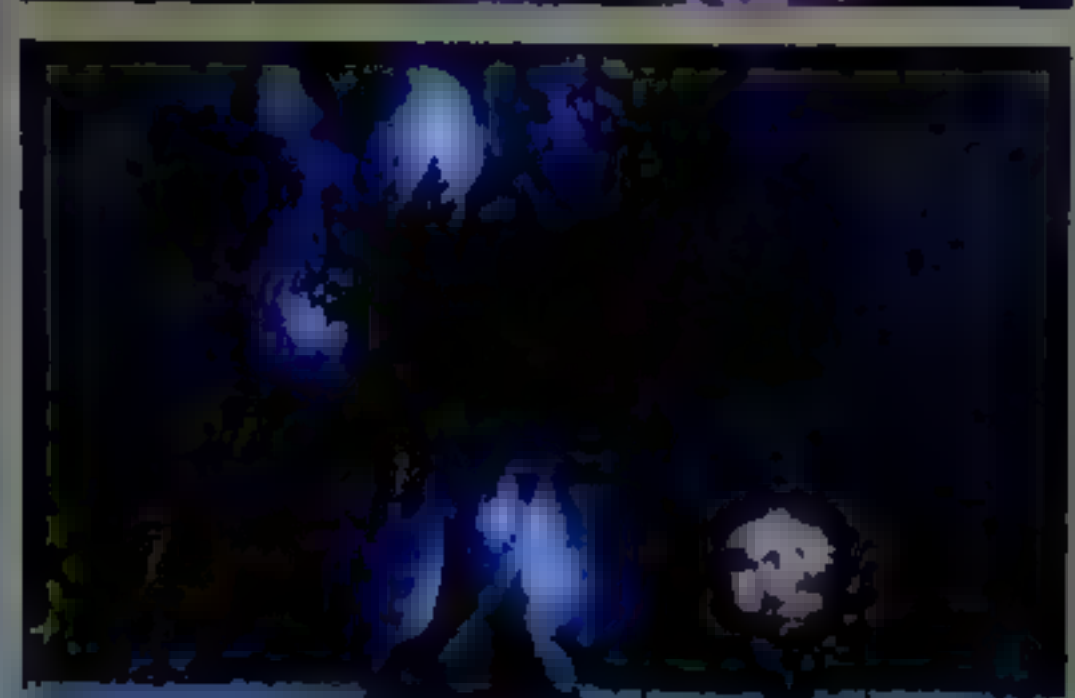
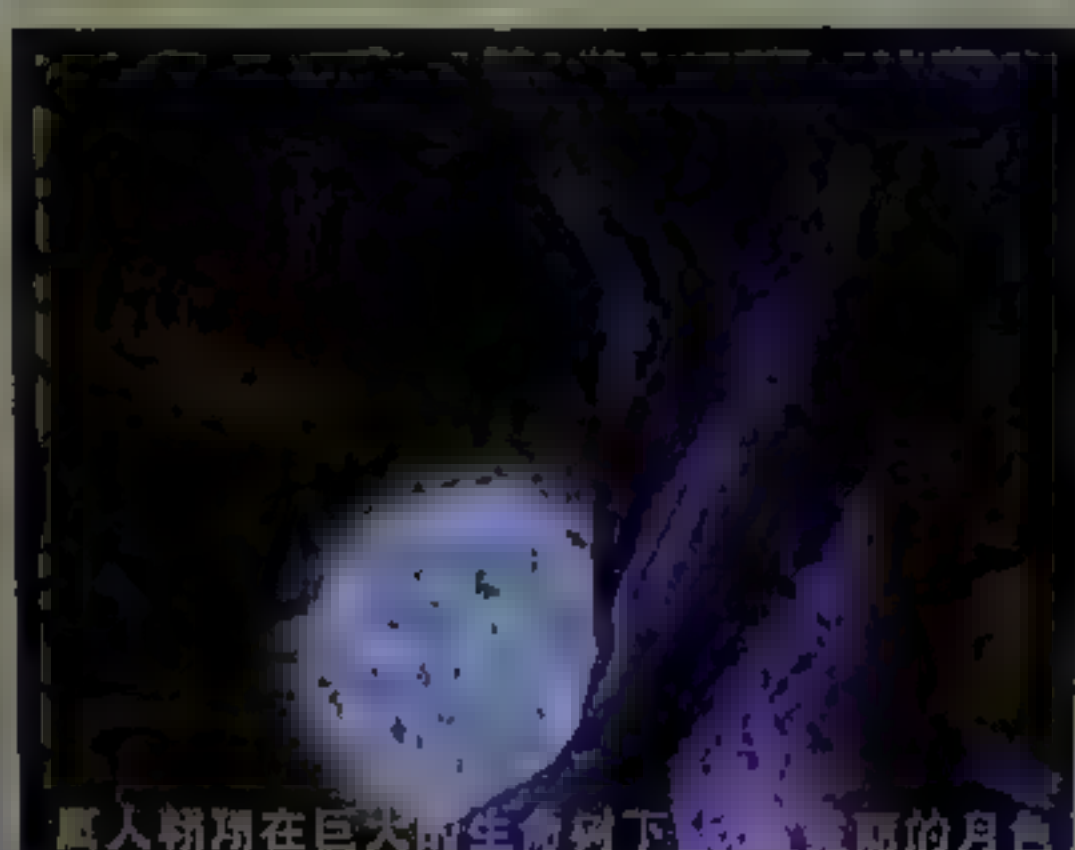
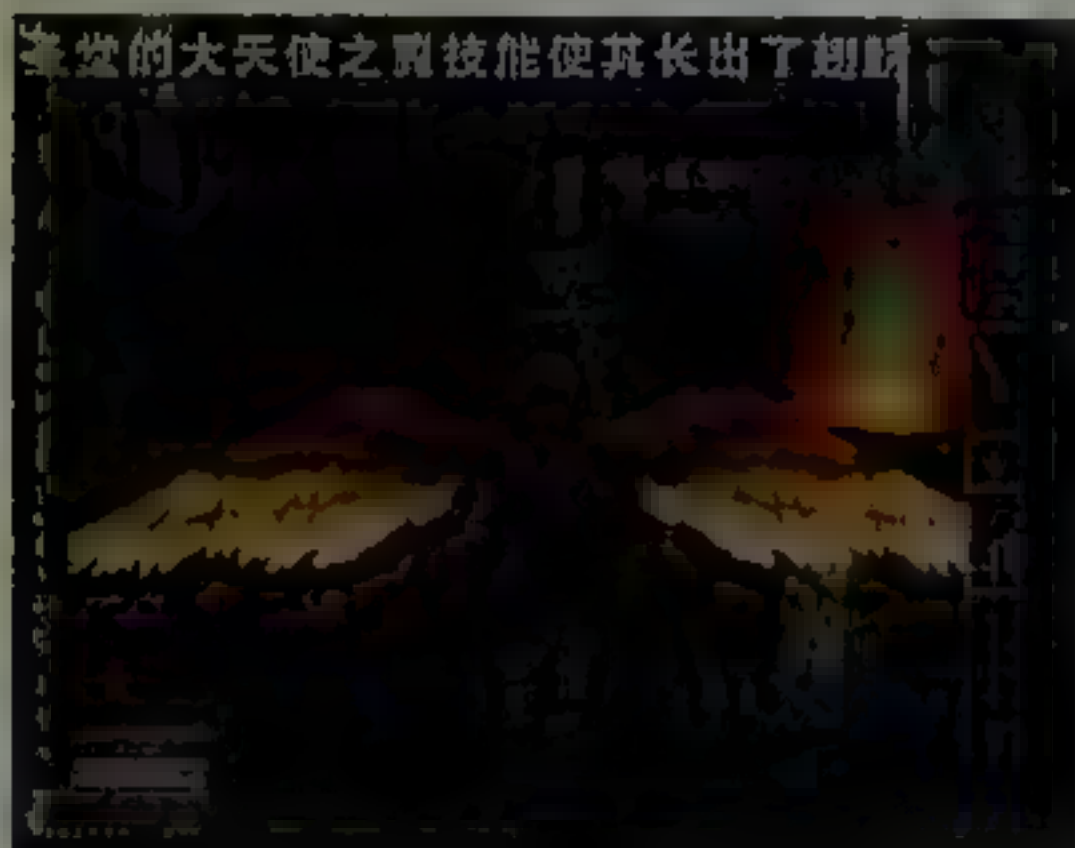
太多了,你可以去挖掘,毕竟这是一片白垩,等待你去书写

## 我选择所以我喜欢

与韩国的网络游戏相比,欧美的网络游戏底蕴更加深厚。我们姑且不管游戏来自何方,“黑猫白猫抓到耗子就是好猫”,无论是韩国的还是欧美的,只要受欢迎就是好游戏。流行的,必定有其流行的道理。

在职业设定上,无论是成功还是失败的韩国网游,都存在一定的缺陷。首先,韩国网游的职业数量比较少,多则十几个少则几个,数量上远远满足不了玩家日益增长的需求。玩家找不出一个更适合自己性格的职业,而只能地子里拔将军。其次,职业平衡度不高,玩家总爱选择魔法师这种奇幻类的职业,而有些游戏中魔法师的法力也是强大无比的。这些都制约着韩国网络游戏再上一个台阶的步伐。

欧美网游的一个优势就是职业和种族设定丰富平衡。拿《魔剑》来说,游戏拥有10个种族18个职业以及27个附属职业,而且每个职业和种族都具备了自身的特点和优势,每个职业都



投石车攻打生命树

会拥有至少几十种技能,无论是在练功、PK还是攻城都有自己足够的发挥空间。这10个种族有人类、精灵、半精灵、半巨人、艾克、龙族、兽人、牛头人、人鱼、矮人……他们决不会象某些游戏那样,只是在外貌或者性别上有所区别,《魔剑》中每个种族的特点都十分的鲜明,甚至不少种族都具备了天生的能力,比如精灵天生就会隐身,艾克天生对水系攻击有抗性,人鱼天生跑的快,而龙族天生就会飞……

正是由于这种对职业的精通,不同的种族,不同的职业会在日后的练级和国战中起着极其重要的作用。毕竟战争不会只是二个人之间的战斗,而是大规模的有组织的战斗。所以对某一职业的专一会在战争中起重要的作用。

由于《魔剑》拥有二转职业,一些前期在玩家看来比较鸡肋的职业,在后期二转获得其他能力后变得十分强大。这也是《魔剑》职业平衡设计的优秀之处。例如:牧师这个职业在前期不具备攻击能力,只有给自己或别人加血加魔的能力,在组队练级时这种职业虽然缺一不可,但是并不是队伍的主力,在PK时更加吃亏了。由于没有攻击力,只有默默地承受别人无情的伤害。后期的牧师则拥有攻击性的法术,那么一个既能进攻又能给自己补血的职业是不是很强悍呢?同样,魔法师在前期的魔法已经拥有足够的威力,在转“剑舞者”后又拥有了近战的技能。这样他近可以用剑,远可以施法,真是攻守兼备啊。这样的例子还有很多很多。所以说《魔剑》中没有绝对垃圾和绝对强大的职业,只要你选择好自己的发展方向,那么你总会在某一方面成为强大的,怎么样发挥职业优势避免劣势才是你应该研究探索的。

《魔剑》中鹰人是比较受欢迎的种族,因为他们天生就可以飞行,而四种法师有三种是会飞翔的,高级的女巫还会群体飞行的法术。最有意思的是圣堂武士的终极魔法会让自己长出翅膀,是不是很神奇?此外,有的职业还会变身,牛头人会用爆牛使自己变得异常高大,德鲁依主职和狼人、鼠人等副职业都具备特异的变身能力,而变身的技能往往在重要的战斗中达到意想不到的效果。可以试想当攻城战始终打不开局面的时候,你手下的玩家不停的死亡,面对这样的局势,公会派出一支由德鲁依组成的突击队。他们变成乌鸦的形态,悄然飞进敌人的城市。这么小的鸟,在激烈的战斗中又有谁会注意到呢,进城后利用召唤的技能,把城外的部队招进来,敌人做梦也没想到神兵天降,必然会阵脚大乱。另外,还有会反潜的斥候和会隐身的刺客,甚至就算是不光彩的盗贼,都很有可能会在一场战斗中发挥决定性的作用,当然这也是我在纸上谈兵,但这也至少证明《魔剑》提供给你足够丰富的职业去完善你的战斗方面的想法。

此外,在《魔剑》中有的职业还拥有宠物,不同职业获得宠物的方式不同。象元素、术士、女猎手等职业是通过召唤获得,战士、德鲁伊等职业是依靠魅惑NPC和怪物,让他们变成自己的宠物,即使玩家没有这样的能力,也可以从商店购买属于自己的宠物……而且不同职业召唤的宠物在样貌、特点、能力上都有着根本的不同。玩家可以纯娱乐的饲养,让宠物变成一个战斗的伙伴。

## 理想的战国时代的到来

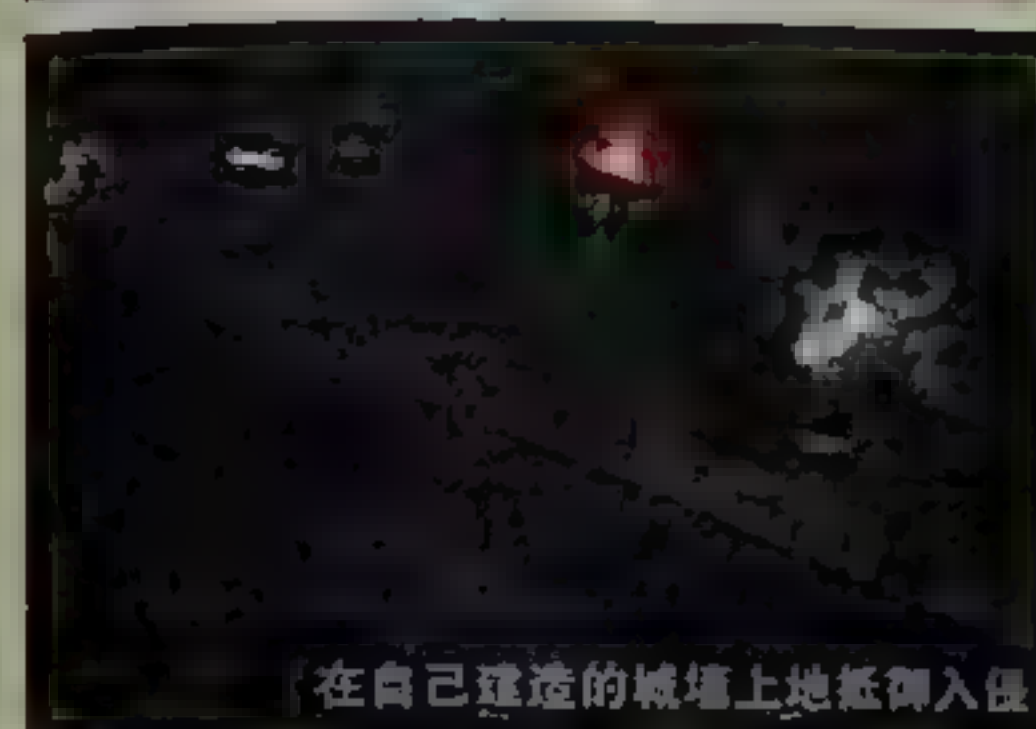
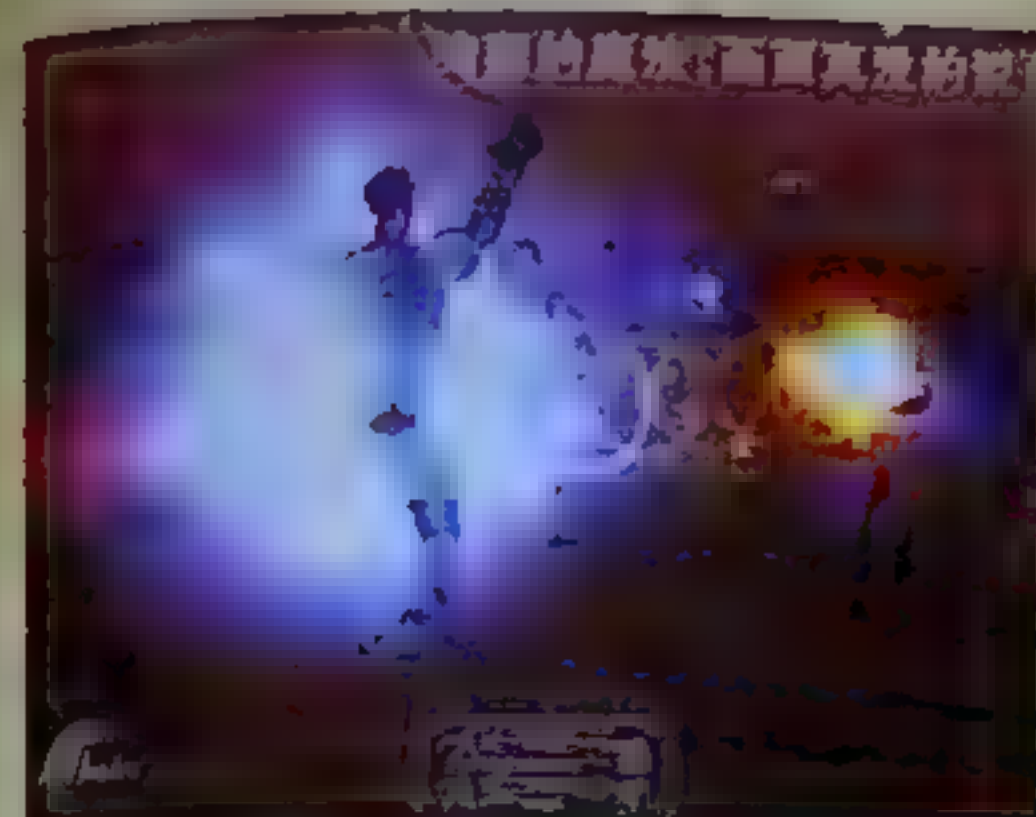
攻城战是网络游戏的精髓,可能任何网游玩家都不想错过一场惊心动魄的战役。亲身体会战争的血色美丽。因此《魔剑》的攻城战就成了人们讨论的重点。

单调是目前网络游戏攻城战的一大劣势,以《龙族》为代表的国战模式。很多都是大量的玩家混战在一起,国战如同群殴,毫无策略和战争概念可言,更体现不出战争的残酷。《天堂》中的攻城战比较强调攻防的策略,只有善于观察勤于思考的领导者才能更容易夺得最后的胜利,同时一支纪律严明的队伍也很重要。所以每次的攻城都会有无数玩家在城堡前或城堡中排起阵列,形成相对之势。不过遗憾的是,《天堂》只是2D的游戏,在空间上的发展不够,无法描绘如现实一般的水陆空三方协同作战的真实战争场面。《破天一剑》试图改变这点,增加了飞行技能使攻城战第一次有了立体空间,可惜图象方面依然以2D为主,在战场环境上没有真实的感觉。

《魔剑》的3D画面使空间的观念更加真切,而物理建城系统更从根本上将攻城的概念提升了一个档次。玩家在《魔剑》中攻打并非游戏早已设定好的城堡,而是其他玩家花费心血建立起来的城池。从这点上讲,《魔剑》完全可以让目前所有的网络游戏汗颜。

战争是产生了私有财产以后才有的,是解决阶级和阶级、民族和民族、国家和国家、政治集团和政治集团之间的矛盾的一种最高表现形式。战争是政治的继续,是剥削制度的产物。《魔剑》战争的根源,就是利益的不平衡。

战争自古以来就是矛盾激化的结果,往往又是利益的驱动。当《魔剑》的世界建立起来以后,各个公会都拥有自己的地盘,各个国家都会有自己的疆土。每个公会为了能够保持自己的经济发展,都控制着自己最大的经济来源——练功点。这里就象金矿一样蕴藏着携带丰厚金钱的怪物。为了争夺这些丰富的自然资源,公会之间明争暗斗,当利益出现了大的冲突,国家之间产生了矛盾。势力大的国家希望吞并势力小的国家,势力小的国家又不甘屈从



在自己建造的城墙上地抵御入侵

于大的国家就联合起来……于是一个《魔剑》就赢来了一个战国时代。

经济决定战争,战争又对经济起了促进作用。

战争中,你的战术又可以是多种多样的。

战争前,你可以先在敌人内部安插间谍或者先秘密潜入敌人城市进行一些骚扰性活动,你也可以先在其他地区去PK敌对国家的成员,还没开始打仗就先营造一种白色恐怖的气氛,你还可以声东击西。就象真实的战争那样,这时候公会的领导人如果熟读孙子兵法并且用于实战,那么你的军队就会有充分的胜利条件。离间计、反间计、瞒天过海、围魏救赵、借刀杀人,甚至苦肉计,在《魔剑》中你可以将三十六计都加以完美的运用。

在攻城战中,攻守双方都可以使用一些大型攻城武器和道具,攻城武器是中古时代使用的大型抛掷型武器,利用投掷重物来直接撞击摧毁城墙及门,攻方可以请一些特殊雇员(工程师)建造这些攻城武器,例如抛石车、投石机和弩炮等攻城武器。每次攻防双方都会投入大量的玩家,守方在城内还可雇佣的大量NPC城防队员,说白了就是几十甚至几百人的团队PK(可能不止这个数目)。为抵消防守方生命之树的力量,进攻方一般会在距生命之树一定距离内放置毒药之环,而通常这项工作会在攻城之前进行,这是发动攻城战的标志,也就是我们通常说的宣战。

攻城战打响后,攻方的攻城武器首先发起攻击,先摧毁城市的防御。这时守方很可能会先出城攻击,因为敌人摧毁的可都是钱呀!一般攻防战到这时候是最激烈的,双方会在攻城武器和城墙之间相互厮杀,

头顶上不时有重型武器抛出的巨石和巨弩飞过,漫天的魔法师的风景闪电与冰雪交汇,空中鹰人的箭簇在耳边呼啸而过,城门倒塌,生命之树枯萎,等等这些是否可以印证一个你梦中的故事?这就是《魔剑》的画面……

这时胜利与否就取决于双方的实力了,守方以摧毁毒药之环以及攻城武器为战斗目标,而攻方也可集中优势力量包围出城部队将其歼灭,或者直接扑入城中摧毁生命之树。残酷的攻城战将决定两个公会的命运,进攻一座城市需要冒很大风险,制造攻城武器需要大量资金。城市是整个公会的心血投资,如果被摧毁或攻陷其拥有公会很可能会因此灭亡。一般拥有防御优势的城市是很难被全面摧毁的,对一些公会集团来说更是难上加难,所以对大规模城市最好采用小型骚扰战术,比如,摧毁一两栋建筑物,以达到减缓其经济发展的目的,待其衰落后再一鼓作气灭了它。这就像是在玩三国游戏一样,不过难度更大,因为对手从士兵到指挥官全部是玩家,各种计策都会被轻易的看破。这里的一切都会真实得不能再真实了,无论想获得地位、金钱,只要是想获得就都得由玩家自己来创造来争取。

说到这里你是否心动?可以说这只是《魔剑》的一部分,这个耗资上千万美元,历时四年制作,二十多个国家同步发售的网络游戏远远不只这些,那么你是否希望了解更多《魔剑》真实而有趣的事?不妨空闲时去探索游戏的秘密,大家一起去冒险吧!■



# 命运

W.Y.D

## 兵城焱狱版

### 命运无限精彩

### 点击闪亮人生

欢乐数码 Happy Digital

www.wydcn.com



# RO 仙境传说 卡片大观



或许你在RO中闲逛时经常会看见不少人沿街兜售卡片,或许你在练级的时候听见有人因打到了卡片而欢呼,或许你会看见某位骑士在吹嘘手中的“双倍海葵卡”,这时你可能会想……

……)就可以使装备获得此卡片的功能。而后,当你装备上它的时候就能获得附加的效果。好了,知道了卡片的原理之后就是实际操作问题了,我们应该……

我们特定行来为装备上,所以我们在购买卡片的时候……(这里原文有些模糊,大意是:我们在购买卡片的时候,要看它是在哪种装备上的,以每百块钱一个例子,你看,有人以很低的价格在卖一张万灵卡(装饰品,可使用100的魔法),买下之后却发现它只能镶嵌到装饰品上,接着你又会发现能找到的唯一可以镶卡片的装饰品——发夹,它的售价在一百万以上……)

好了,现在你应该对卡片的作用和使用方法有一个比较全面的了解了。你可能会问:说了这么多,但是我一张卡片都没有啊,我应该……

## 如何得到卡片?

简单点说——打什么怪物就出什么卡,你想要白蚁卡就去洞里打蚂蚁,想要海葵卡就下海打海葵。当然你得打的足够多才行,因为出卡的概率最高也是千分之零点几。举个例子,某人第一次进金字塔就打到了两张骷髅士兵卡,之后他又在金字塔里泡了两个月才打到了第二张。所以说,卡片这东西完全是可遇不可求(普通卡尚且如此,那些一小时才出一个Boss……不敢想了)。依我看,去打一张卡还不如向别人买一张卡来的现实(所以说现在卡片市场很兴旺)。而事实上……嗯?你说什么?你想要去攻击力的卡?让自己跑得快的卡是哪个?等等,先别着急,我接下来就给你们做一个……

## 如何使用卡片?

首先,把要镶卡片的装备卸下放进道具栏中,然后双击卡片,这时会出现一个对话框询问你想把卡片装到哪里?选择你想镶卡片的那件装备,点选OK。

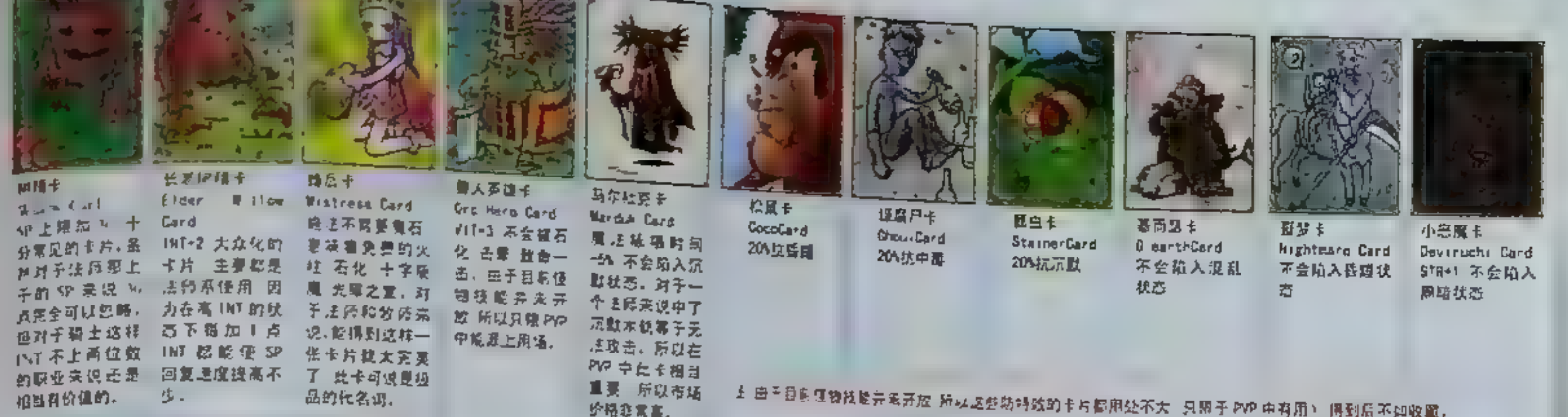
曾经遇到过不少人,他们在捡到卡片之后就立刻镶到装备上,过了几天又发现比现在用的更好的装备,于是就开始四处打听怎么把卡片换到新的装备上。在这里要提醒大家,卡片一旦镶到了装备上就不能再取下来了,所以镶卡片之前请明确你的目的。打出一张卡片相当不容易的事,若是因为一念之差浪费掉可没后悔药吃。

另外要注意的是,RO中不同的卡片只能

## 卡片的分类介绍

首先说一下,在这里我并没有给出卡片的参考价格,因为新旧服务器上的物价几乎会差到两三倍,诸位在进行卡片交易以前最好先调查一下你服务器的物价情况。另外,由于现在对于怪物名的翻译颇为混乱,而厂商自己的汉化又做的别字连篇,故给出每种卡片的英文名以便大家查询资料。

## 1 安装在头盔 Headgear 上的卡片 包括各种头盔,帽子;



## 2 安装在武器上的卡片



## 打开冒险新旅程 饲养宠物 甜蜜相伴 和仙境中的怪物 化敌为友!



仙境新年新气象  
最惊喜的宠物资料片  
就要出炉啦!

# 仙境传说 宠物情人

### 爱在宠物耍宝时 情定RO一万年

卡哇伊的宠物 RO宠物情人无法挡

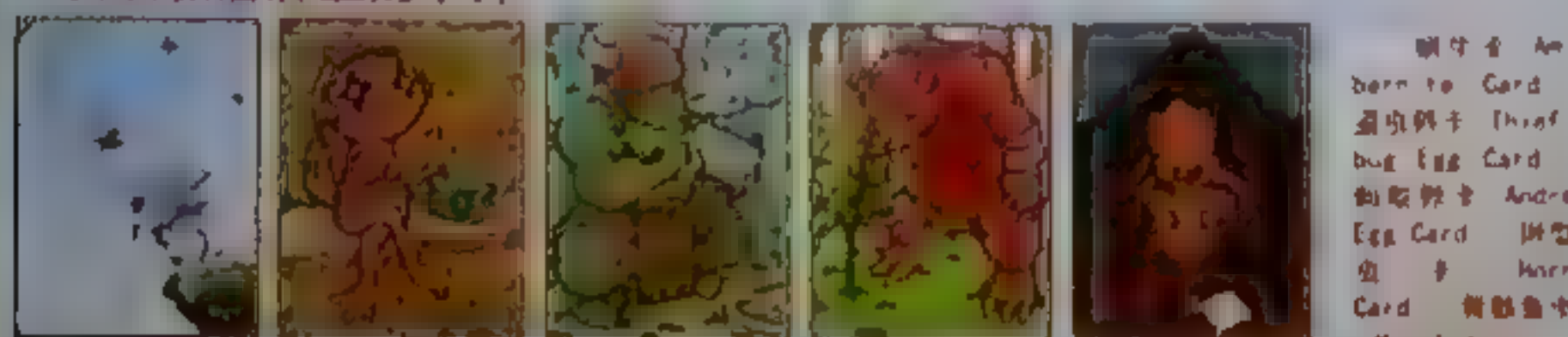
北京世纪金山电子有限公司 GRAVITY  
韩国电子(北京)有限公司 韩国网十线网络(北京)有限公司





红苍蝇卡 Hunter Fly Card 3%几率吸收等于15%伤害的HP  
龙骑士卡 Drake Card 提高物理防御  
巴风特卡 Baphomet Card 使武器攻击力增加5%  
凤凰卡 Phoenix Card 攻击后自身HP增加10%  
圣骑士卡 S. Gaeleiger Card 攻击后自身HP增加10%  
恶魔卡 Deviana Card 对人系怪物造成5%伤害

### 3 安装在盾牌上的卡片



飞龙卡 Sky Petite Card 物理防御减少50%  
青蛙卡 There Frog Card 物理防御减少50%  
兽人战士卡 Orc Warrior Card 物理防御减少50%  
大脚怪卡 Bigfoot Card 物理防御减少50%  
战士卡 Soldier Andrea Card 物理防御减少50%  
以上几卡是盾牌上的卡片，因为盾牌是物理防御的弱点，所以这几卡是盾牌上的卡片，因为盾牌是物理防御的弱点，所以这几卡是盾牌上的卡片。

### 4 安装在盔甲上的卡片



图拉卡 Bathory Card 将盔甲转为物理防御  
蜈蚣卡 Argospe Card 将盔甲转为物理防御  
土人卡 Dokkaebi Card 将盔甲转为物理防御  
剑鱼卡 Swordfish Card 将盔甲转为物理防御  
睡人卡 Sandman Card 将盔甲转为物理防御  
以上几卡是盔甲上的卡片，因为盔甲是物理防御的弱点，所以这几卡是盔甲上的卡片，因为盔甲是物理防御的弱点，所以这几卡是盔甲上的卡片。



小鸡卡 Picky Card STR+1  
小偷卡 Thief Card AGI+1  
蛋壳小鸡卡 Picky Egg Card VIT+1  
魔马卡 Maro Card 绝对不会被冰冻，对水属性+5%抗性  
野蛮卡 Savage Card VIT+2  
盗贼卡 Roker Card DEX+1

### 5 安装在鞋上的卡片

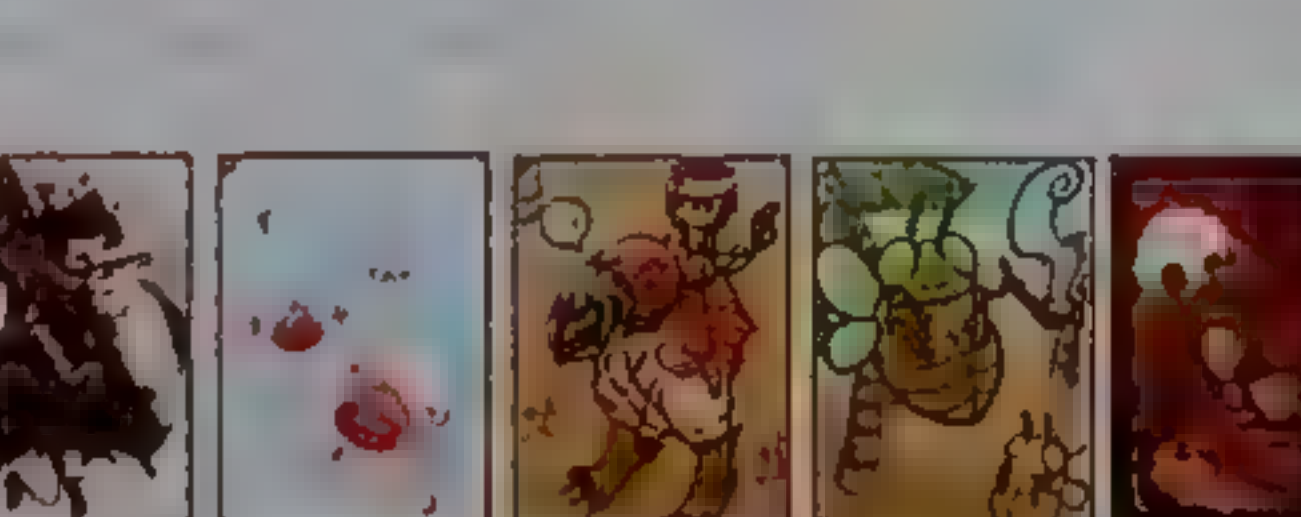


不睡卡 Osomelon Card AGI+1  
夜叉卡 Yorit Card 最大HP+5%  
熔卡 Melter Card 最大HP+10%  
兽人卡 Schen Card 最大SP+20%

除了不睡卡之外，鞋子上的卡片，其中又以熔卡和夜叉卡价格为最贵，熔卡DESS卡就要不用说了。



僵尸卡 Zomb Card HP恢复速度+15%  
转世卡 Egre Card SP恢复速度+15%  
月光花卡 Moonlight Flower Card 攻击后自身HP+2  
虎王卡 Edga Card 无限霸体状态，HP+25%



钢虫卡 Steel Chonchon Card 对风属性+5%抗性，DEF+2，在属性卡生效之前，高级盔甲上也只能装这个了。  
沙漠小狼卡 Baby Desertwolf Card INT+1，几种加属性的卡片中，就数这个价格最高，可能是因为需要+INT的法师职业比较昂贵。  
天使戒指卡 Angelring Card 魔法攻击力+5%  
邪恶德鲁伊卡 Evil Druid Card 魔法攻击力+5%



大嘴鸟卡 Pecopeco Card 最大HP+150，在初级阶段相当常用的卡片，那时加150HP有很大作用。  
钢虫卡 Steel Chonchon Card 对风属性+5%抗性，DEF+2，在属性卡生效之前，高级盔甲上也只能装这个了。  
沙漠小狼卡 Baby Desertwolf Card INT+1，几种加属性的卡片中，就数这个价格最高，可能是因为需要+INT的法师职业比较昂贵。  
天使戒指卡 Angelring Card 魔法攻击力+5%  
邪恶德鲁伊卡 Evil Druid Card 魔法攻击力+5%

### 6 安装在相关物上的卡片 (应该是披风和斗篷)



沮丧卡 Distress Card 风属性攻击造成伤害减少30%  
节点卡 Node Card 地属性攻击造成伤害减少30%  
火星卡 Mars Card 水属性攻击造成伤害减少30%  
兽人僵尸卡 Orc Zomb Card 不耗属性攻击造成伤害减少30%  
雷灵武士卡 Raydris Card 无属性攻击造成伤害减少15%  
铁傀儡卡 Marronette Card 无属性攻击造成伤害减少30%  
蛇女伊丝卡 Isis Card 毒属性攻击造成伤害减少30%  
小巴风特卡 Bapho Jr Card AGI+3 攻击+1  
秀猫卡 Corder Card 攻击+5 对刺客的代用品，是大众化的卡片。  
奈妮卡 Frillidora Card 可以使用lv11的魔法技能，很实用的卡片，可以在危急时刻防止怪物追击。  
白猫风卡 Whispor Card 攻击+20，受属性攻击时多受5%的伤害，这是追求高回避的刺客的宝物。天价卡片。

由于目前所有怪物的攻击均为无属性，所以以上卡片只有刺客类卡片有效，其他卡片也就到了天上。

### 7 安装在装饰品上的卡片 (目前只有发夹可供安装，而且售价很高)



白鼠卡 Tarou Card STR+2  
斗篷卡 Mantle Card STR+3  
库克卡 Kukra Card AGI+2  
魔眼卡 Berzebub Card VIT+2  
蠕虫卡 Wormtail Card DEX+2  
泽龙卡 Zeron Card DEX+3  
笨卡 Baka Card HP恢复速度+10%  
波迪卡 PePoring Card 可以使用lv11的解毒术  
黑奴卡 Vitato Card 可以使用lv11的治愈术，目前很热门的卡片之一，对于喜欢单打独斗又有不动几个血瓶的法师来说非常有效。  
魔眼卡 Phen Card 魔法攻击力+5，AGI+1，很实用的卡片，而且价格也不高，注意图拉卡的属性。  
溜溜球卡 Yoyo Card 全回避+5 AGI+1，很实用的卡片，而且价格也不高，注意图拉卡的属性。



大妖卡 Cobold Card 致命一击加5 STR+1 暴击刺客的另一个必备品，目前一个带天字的大妖卡和骷髅战士的价格差不多。  
欧西里斯卡 Osara Card 复活时HP+50 全属性+5 马后炮卡片，虽然很鸡肋，但人有趣。  
小丑卡 Jakk Card 可以使用lv11的魔法技能。  
人鱼卡 Obsane Card 可以使用lv11的魔法技能。  
烟雾卡 Smoke Card 可以使用lv11的魔法技能。  
毒孢子卡 Poison Spore Card 可以使用lv11的魔法技能。  
人鱼卡 Herang Card 可以使用lv11的魔法技能。  
奶油卡 Creamy Card 可以使用lv11的魔法技能。  
海盗卡 Pirate Card 可以使用lv11的魔法技能。

## 冒险新恋情 与宠物的亲密接触...

- 养宠物！有信心！  
宠物各有专属道具，三色假发、小小书包... 伴你招摇过街笑嘿嘿！
- 带宠物！要耐心！  
三餐定时、永不分离，提高亲密度，宠物欢乐表演随时让你欢欢喜喜！
- 看宠物！很开心！  
波利表情即兴演出，小狗撒尿纯属搞笑... 24种宠物等你来养来关心！

## 仙境传说 宠物情人

易结RO新情缘，宠物玩伴随左右

贴身小宠物跟你亲密无限，要宝小可爱伴你一路冒险



GRAVITY



## 决战 II 钢铁身躯的秘密

## 决战

文/龙吟

《决战 II 冰风传奇》的问世,引得无数玩家蜂拥而至,是什么使它如此令人迷恋?是那美丽的冰雪世界?还是那具有强大攻击力的怪物?或者是全新的游戏方式和机制设定?其实都不然。最让世人等待和关注的,还是那著名的机械身体。在一代时,多少玩家为此努力,为此想望,更有多少猜测与美丽的梦想,现在这个答案就要揭开,一件件随而到的机械身体就要出现在大家的面前,不但是那华丽的外表,更是那些真正诱人的实力,让人心中充满了期待。而这一切,都将出现在《决战 II 冰风传奇》中的冰雪界——菲利普星球上。

## 机械身体的由来

首先,让我们来了解一下菲利普星球概况。整座星球 90% 以上被冰雪覆盖,人迹罕见,在很早以前也曾是个高科技发展的地方,但由于星球外界影响导致全部被冻结在冰雪的世界中,人们逐渐利用其先进的技术建立起新的城市,而这城市的出现随之而来的便是机械身体的研究。由托比利克·阿曾特博士主导研究的机械身体,是一种能够将人体技能最强化的黑科技装置,更是菲利普恒星行星的技术的最高代表。但因托比利克·阿曾特博士的突然去世,机械身体的核心技术的一部分消失,此项技术受到了很大

## 机械身体的结构

■ 装置在头部的机械身体  
凯罗贝兹 LEVEL: 90  
回避率增加 2%

乍巴沃克 LEVEL: 90  
魔法攻击力增加 2%

玛兹 LEVEL: 90  
反击减少 5%

奥丁 LEVEL: 90  
穿刺攻击力减少 5%

帕伦 LEVEL: 90  
魔法施放时间减少 2%

库贝 LEVEL: 90  
精神恢复量增加 10%  
(使用恢复剂时)

■ 装置在身上的机械身体  
玛依 LEVEL: 90  
武器的基本攻击力增加 2%

匠金 LEVEL: 90  
魔法防御力增加 5%

攻利 LEVEL: 90  
魔法攻击力增加 2%

珀伊玛 LEVEL: 90  
生命值恢复量增加 10%  
(使用恢复剂时)

阿卡斯安 LEVEL: 90  
命中率增加 2%

杰罗司 LEVEL: 90  
防御力增加 2%

儒贝司 LEVEL: 90  
穿刺攻击力减少 5%

疾敏 LEVEL: 90  
反击减少 5%

巴米利安 LEVEL: 90  
回避率增加 2%

阿路西斯 LEVEL: 90  
恢复周期减少 2 阶段

■ 装置在臂上的机械身体  
玖玖 LEVEL: 90  
攻击速度增加 1 阶段

德伊阿 LEVEL: 90  
武器基本攻击力增加 2%

阿米诺 LEVEL: 90  
防御力 2%

仲织 LEVEL: 90  
穿刺攻击力减少 5%

德力马 LEVEL: 90  
反击减少 5%

阿勒敏 LEVEL: 90  
命中率增加 2%

形碧志 LEVEL: 90  
魔法防御力增加 5%

■ 装置在腿上的机械身体  
迪亚克 LEVEL: 90  
移动速度增加 1 阶段

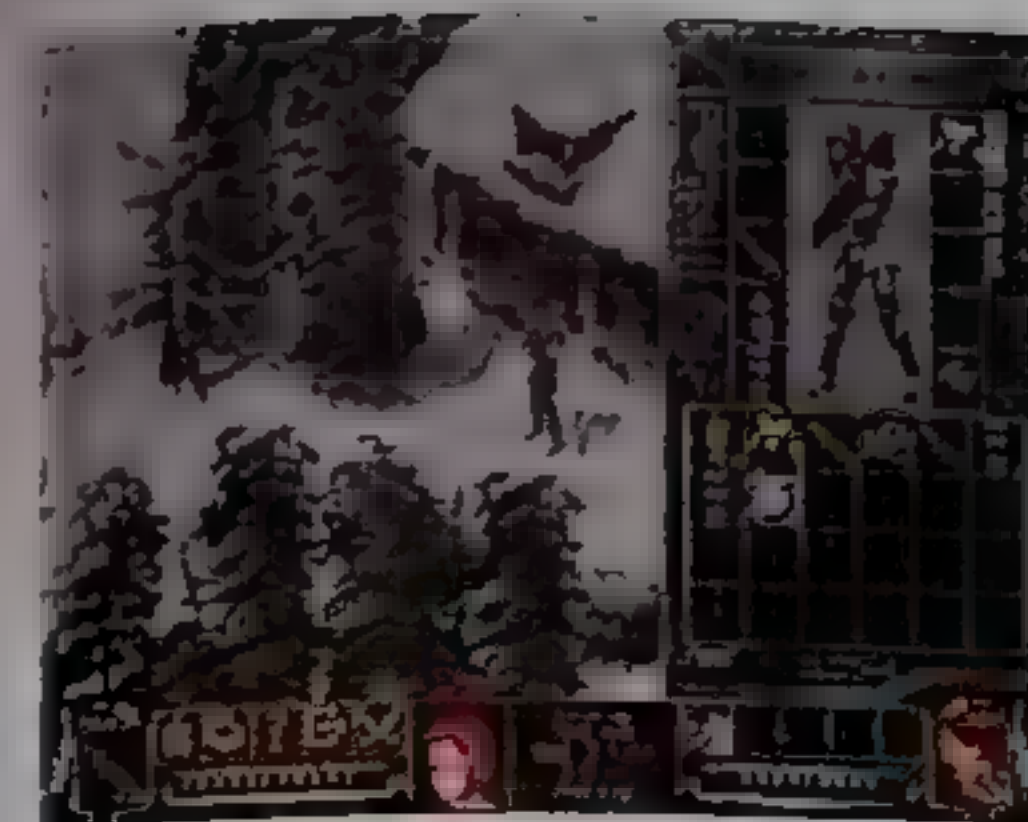
亚克 LEVEL: 90  
负重增加 10%

戎攻 LEVEL: 90  
防御力增加 2%

卜利廷 LEVEL: 90  
魔法防御力增加 5%

安吉拉 LEVEL: 90  
穿刺攻击力减少 5%

加斯 LEVEL: 90  
反击减少 5%



的打击。但其他很多机械身体研究员持续的研究使机械身体以多样的形态发展,菲利普恒星具有世界上最强的机械身体。不过目前出现的机械身体依然是由托比利克·阿曾特博士最初级机械身体部分。

了解了机械身体的由来之后,就要说说另一个人,一个十分邪恶的人,菲利普恒星没有人愿意提起他的名字,以至他的名字被人淡忘,但有件事可以证明,就是这个人想借助机械身体的技术统领一只属于自己的军团,从而控制菲利普恒星。虽然他的计划没有实现,但他所带来的隐患一直威胁着菲利普恒星,因为他将机械身体的技术利用到了菲利普恒星怪物身上,使他们成为了机械怪物,这些怪物名字叫——魔狱虎、冰风巨人以及菲利普恒星最强悍的怪物魔狱虎王。由于他们的出现才导致菲利普恒星行发生了新的变化,更多的猎人希望从他们的身上得到更丰富的机械材料,研制属于自己的机械身体。而最了解这些机械身体的莫过于常年居住在菲利普恒星的葛来登博士,不过他可不是一个很好说话的人,想让他鉴定机械身体,首先要完成他的任务。

## 如何获得机械身体

机械身体任务是帮助葛来登博士找到一些研究材料,而这些材料只有从菲利普恒星的怪物身上才可以掉落,在收集到 10 种物品后便可以找葛来登博士为你鉴定机械身体,而需要鉴定的是一种叫做雪魂的物品,这物品镶嵌在魔狱虎、冰风巨人以及魔狱虎王身上,是机械身体的最初材料,经过鉴定后就会成为最强悍的机械身体。不过每次鉴定雪魂的费用也很高,需要 10 万决战币外加 1000 的战斗经验。

机械身体共有四件,分别是装置在头部、身上、胳膊和腿上的机械身体。相对应的安装部位不同,外型也会发生明显的变化,最初的机械身体所带的基本属性已经令人眼花缭乱了。

## 进一步强化

虽然这些机械身体的属性在不少人看来不属于自己所期望的那样,但这只是由于机械

身体长久镶嵌在怪物身上,导致与人体发生排斥现象造成的,但与此同时菲利普恒星的研究员们经过不懈的努力,研究出一种新的物品,他的名字叫钻石,不但消除这样的排斥,更可以使机械身体得到强化。

机械身体强化是将钻石里的魔法设定移到机械身体,米利达乌的葛来登会帮你的。点在米利达乌村里的葛来登后点击机械身体强化就出现小窗口,把要强化的机械身体放在中间,放入有设定的钻石然后按 OK 键(钻石移到机械身体后就会消失)。机械身体强化需要战斗经验 2000 和决战币 200000。一件机械身体能进行 4 次的强化,按强化的次数钻石的成功率也不同,强化的次数越多机械身体强化的机率会减少,如失败的话机械身体和钻石全消失或只消失钻石。

钻石的固有能值是为了加强机械身体,有时会发现一些没有设定的钻石,没什么用,可以卖给机械身体商店。钻石所包含的能值如下:

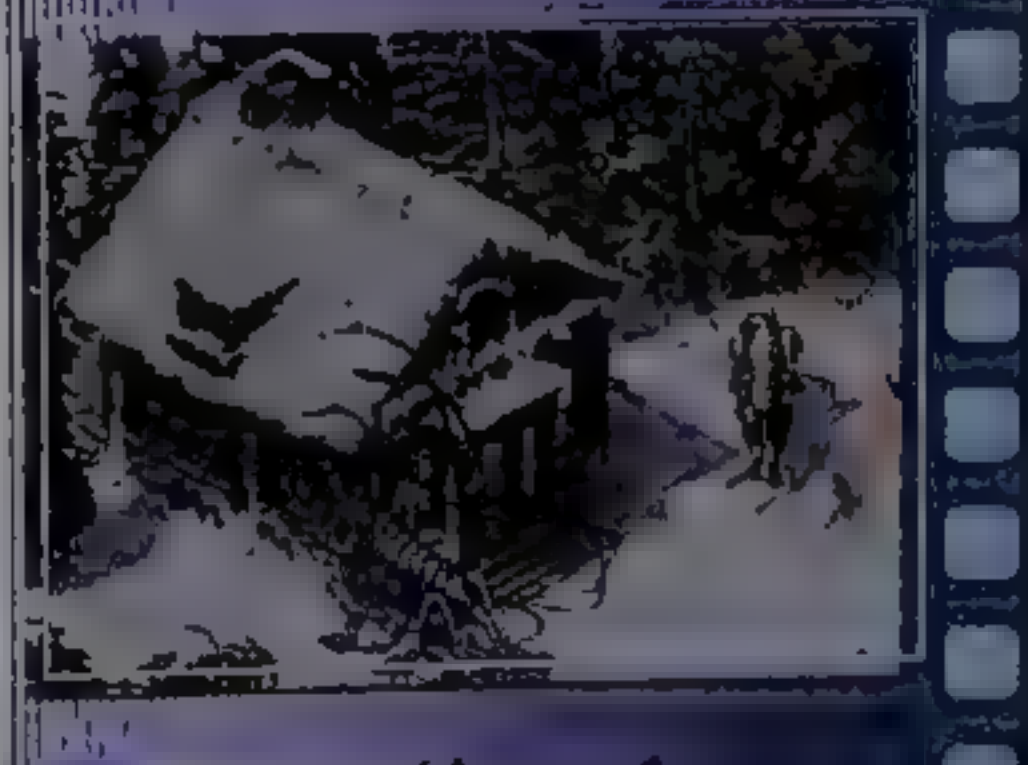
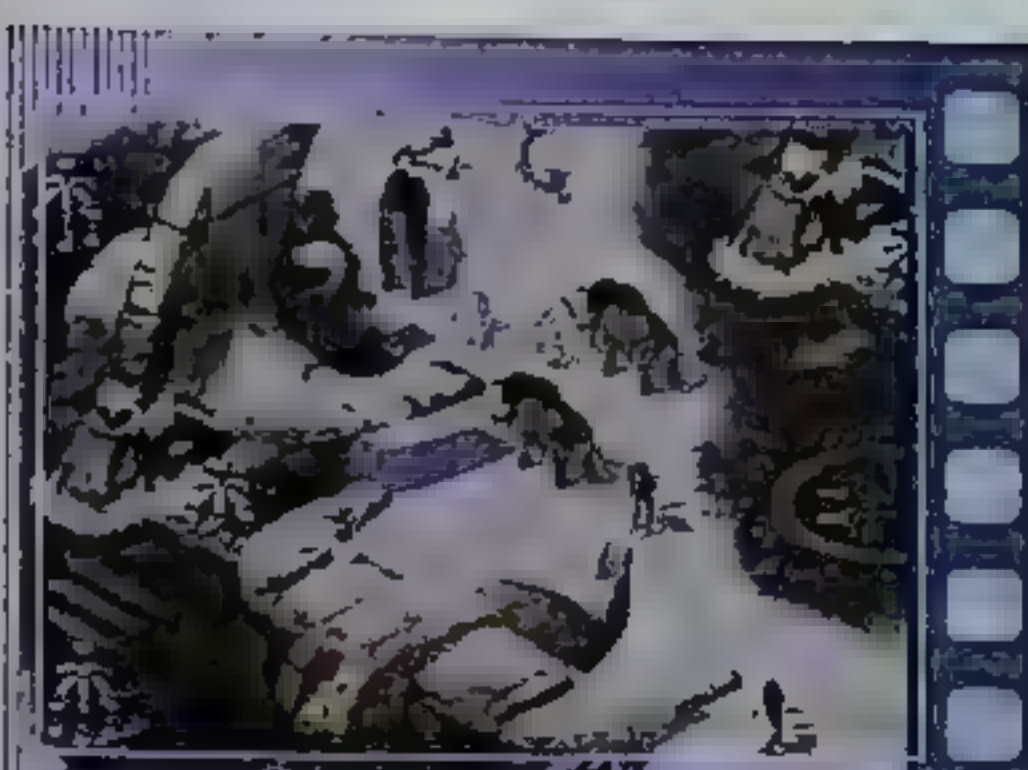
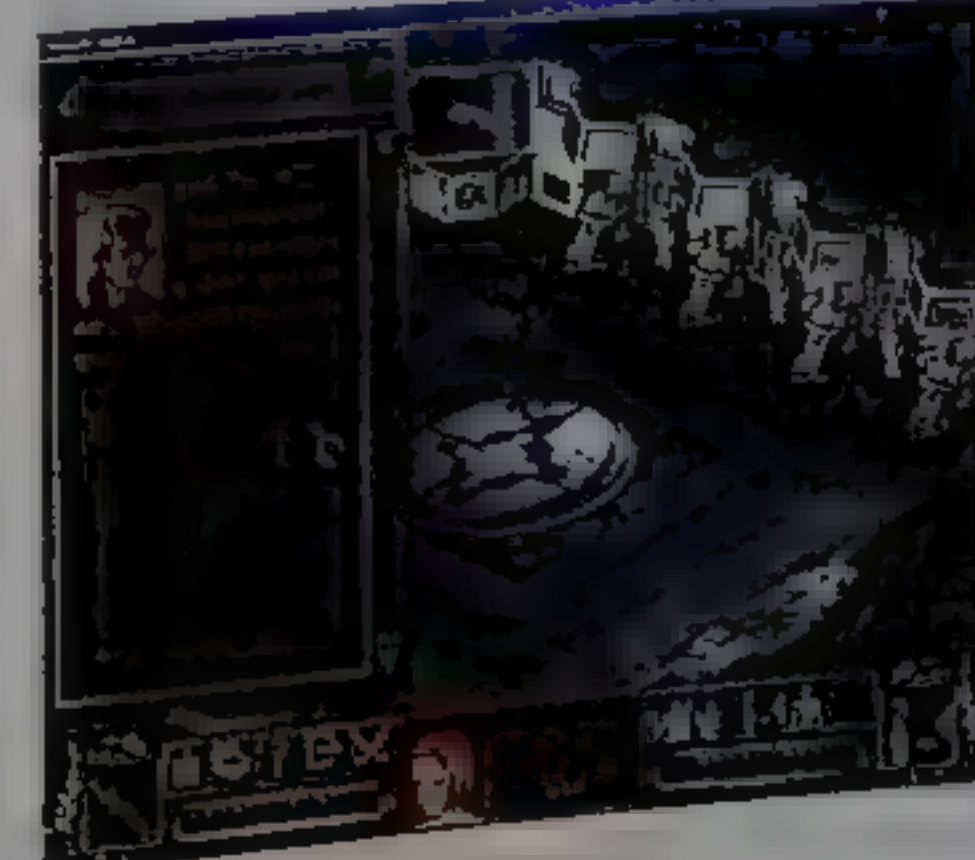
负重增加 5~10%;防御力增加 1~2%;魔法防御力增加 3~5%;穿刺攻击力减少 3~5%;反击减少 3~5%

武器基本攻击力增加 1~2%;命中率增加 1~2%;魔法攻击力增加 1~2%;回避率增加 1~2%;魔法施放时间减少 1~2%

生命值恢复量增加 5~10%(使用恢复剂时);精神恢复量增加 5~10%(使用恢复剂时);力量的 5~10%变为负重;体质的 5~10%变为生命值;体质的 5~10%变为防御力;反击减少体质的 5~10%;穿刺攻击力减少体质的 5~10%;敏捷的 5~10%变为命中率;敏捷的 5~10%变为回避率;敏捷的 5~10%变为攻击力(远距离);

恢复周期减少 2 阶段;力量 5~10%变为攻击力;反击减少敏捷的 5~10%;穿刺攻击力减少敏捷的 5~10%;智慧的 5~10%变为魔法攻击力;智慧的 8~15%变为魔法防御力;智力的 5~10%变为精神;智力的 10%魔法施放时间减少 1 阶段

其实目前的机械身体还只是由托比利克·阿曾特博士研究的最初机械身体,而菲利普恒星的更多科学家为研究更加强化的机械身体不断的努力着。



Wiz Gate  
北京品合时代软件技术有限公司  
销售电话: (010) 82634086, 82634087  
品合软件销售连锁店  
传真电话: (010) 82634088  
邮购热线: (010) 82634087  
决战小组电话: (010) 84603926/27/28  
传真电话: (010) 84603930  
决战官方站: <http://www.drogon.com.cn>  
<http://www.drogon.com.cn>



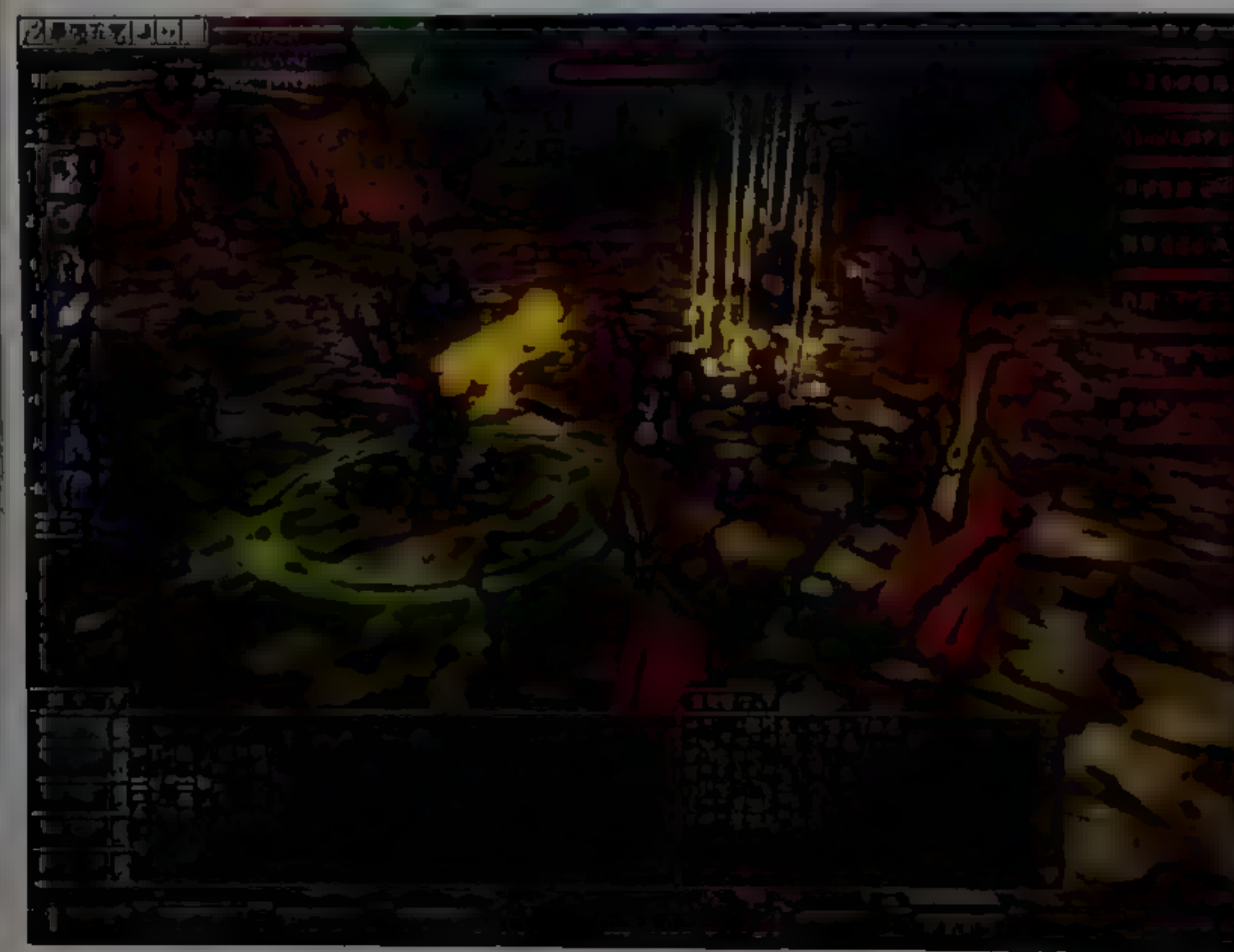
## 骑士在线评测



转眼已经是4月了，开学有一阵了，是不是学习很紧张啊？笔者就感觉很辛苦。所以呢，咱要循序渐进，学累了就得放松放松，拿款游戏来玩吧。但是现在游戏那么多，选什么好呢？数数新出的网络游戏，咋~有7,8款啊，每个都去玩？太累了吧，别忘了咱是来放松的。想知道哪个游戏适合你？笔者的建议是多看看游戏评测文章，摸清“敌”情再上阵。现在，笔者就来完整点评一下最近炒得火热的《骑士》，大家看看是否真正符合自己的口味吧。

## 画面和音乐对比

《骑士》号称“韩国第三代3D网络游戏”，而这所谓的“第三代”最直接的表现就是个都拥有非常绚丽细致的3D画面，所以《骑士》的画面也没说的，用现今的3D技术来评



判，基本上属于中不溜，没有大问题当然也远未达到完美无缺的地步。总的来说，要比“号称”挑战人体视觉眩晕极限的《无尽的任务EQ》强些，不过部分玩家的显卡也因此而提出了抗议。笔者就是忍痛掏了100多元，换掉了原来的RIVA TNT，才能正常的在游戏里跑动。此外，游戏场景的实体感很强，建筑、树木及人物的比例都是按真实单位来计算，可见制作者的用心，村庄的结构很简单，没有EQ中那么多的街道拐角，所以给人的感觉就是景色不错，可惜建筑都是不能进入的，不太实用。

或许是太专注于画面的修饰了，游戏的音乐音效做的相对简单，战斗及平时会有不同的配乐，但换来换去就那么几段，特别是战斗音乐听多了就会觉得闹心。也许是笔者对音乐的要求太高了，反正感觉《骑士》的音乐和画面还有一些差距和不平衡。



## 人物创建有学问

《骑士》一开始必须选定国家（人和魔两派势力），之后可以在同一个帐号内创建3名人物，国家选定是不可以再变的，3个人物都是同一国，这点与《龙族》类似，因为游戏重点是国战，所以当然不会给你当奸细的机会了。3个人物可以让你体验不同角色的魅力所在，而若想更换国家，则必须将原有角色全部删除，或是重新申请一个帐号……当然，这些不用我说聪明人也会全明白的，所以……请把你手中的菜刀放下，让我来着重说说骑士角色的特点吧（这年头全是急脾气——b）。不知道你是否发觉，现在的韩国游戏在人物职业设定上非常单调，而且祭祀和法师职业的魔法异常混乱，黑白不分，更不曾考虑种族自身素质的不同。在《骑士》中，笔者终于看到了一个相对正规的职业设定，这一点令笔者非常喜欢。首先它不杂乱，人魔两派的初始角色区别很大，人族有9种角色方案，野蛮人体格和力量比较高，所以只有战士一种可选职业，人类男性和女性则可以担任战士、法师、浪人或祭祀职业，相对而言，男性敏捷很高，女性则有更多的智慧；魔族方面，也有一个类似人族野蛮人的亚克图人，以及突雷克人（男）、突雷克智者（男）和突雷克女佣兵，不象人族那样可以自由选择职业，突雷克人只能选择浪人和祭祀职业，而智者的敏捷和智慧都很出色，实际上就是法师，女佣兵则只能当祭祀。在修炼中，各职业的发展方向也是千变万化，当然也没有绝对的强力职业，根据技能种类的不同，骑士、浪人、法师和祭祀都有2~3种修炼方向，各有所长，同时也为组队练级甚至国战带来了无穷的打法变化，使玩家很乐意去研究体验这些职业的不同。基本上，《骑士》的职业还没有哪一种是被玩家彻底研究透了的。

## 操作方式优乎？劣乎？

虽然《骑士》号称可以一鼠走天下，但是确实单凭一只“耗子”很难把游戏搞定！在游戏中你必须配合键盘热键才能很好的行动、攻击、使用各种技能，如锁定最近的怪物按Z，自动攻击按R……等等。唯一不足的是，游戏未能提供给



玩家自行修改快捷键的服务，不能根据自己的习惯来设定按键，而且许多热键和其它的游戏设定大不一样，需要重新背熟热键表，也很容易发生错乱……所以，这方面还需要进一步的改进。

对了，这里有必要说说那个令所有玩家都很郁闷的捡装备系统。《骑士》打死怪后会掉出一些钱和装备，但是不是散落在地上的，而是装在箱子中，所以，你必须要从地上捡起箱子……抗议！不要K我！虽然我说这些话有点白痴，但是你不明白的，游戏设定，箱子只在地上保留3秒（甚至更短）！而游戏又是3D的，这很容易造成点不到箱子，反而点中了更远的地方，这样你就会朝那个地方跑，等你再转身回去捡箱子时，3秒钟的时间早过了，你会眼睁睁的看着箱子消失掉。所以，在捡箱子的时候，好多玩家都郁闷了。现在，据说游戏在这方面有了些微改进，不过实际操作起来，还是需要掌握一些“技巧”才行（连原本最简单的事都要有技巧了==）。不知道哪个聪明人发明了移动捡箱子，就是看到箱子的时候先不去捡，而是冲着箱子跑过去，在经过箱子的时候往箱子附近一点，系统会默认你捡到了箱子……不过现在，似乎不需要次次都移动了。

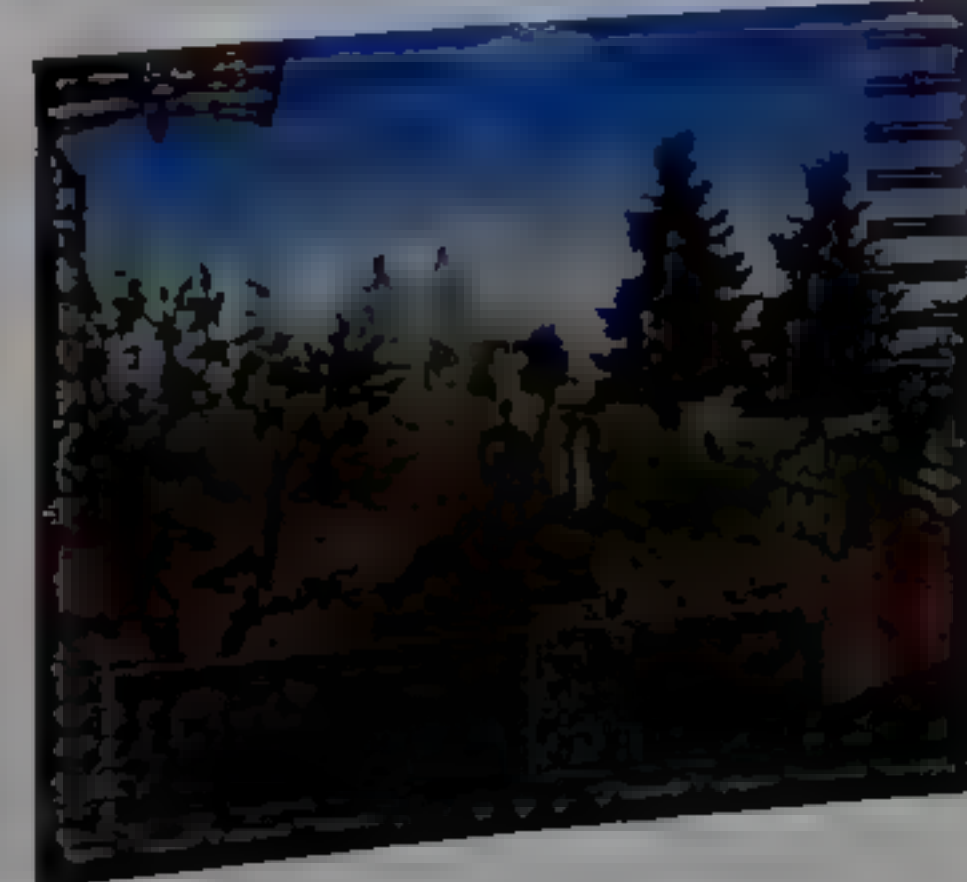
## 组队“分赃”好另类

《骑士》的组队系统本身没什么特别，只是在物品分配上，真是令人大跌眼镜——太与众不同了！这里先要说说游戏中的物品分类，当然不象《传奇》那么简单——属性多的就是极品，也没有《奇迹》那么直接——加的越多追的越高就是极品。《骑士》的物品属性分为：普通、带追加、带属性和带元素属性四类，同样一件装备往往会带着不同的属性，极品的判断则是拥

有很特殊很难得的属性并且数值更高的物品，当然，只拥有一种属性的寻常装备的掉落几率也相当高，算算大概有数十万件，而极品却少之又少，几乎只有1/10000的比例。这也令很多喜爱收藏高级装备的玩家，有了更多的成就感。可是一个队伍该怎么分配共同打到的宝物呢？



在《传奇》和《奇迹》里，也许你经常会碰到为了争抢极品装备而发生的流血事件，或是领教过因分赃不均而导致同胞相残。在《骑士》中，这样的事却完全见不到，即使你想抢，也是有心无力的，甚至偶尔会非常的郁闷。怎么回事呢？就是因为《骑士》中的物品拾取是由系统来自动分配给同组人员的，也就是说，虽然开箱子的人是你，拿物品的人也是你，可是那样东西却并不一定会放进你的包里，它会按组员的顺序

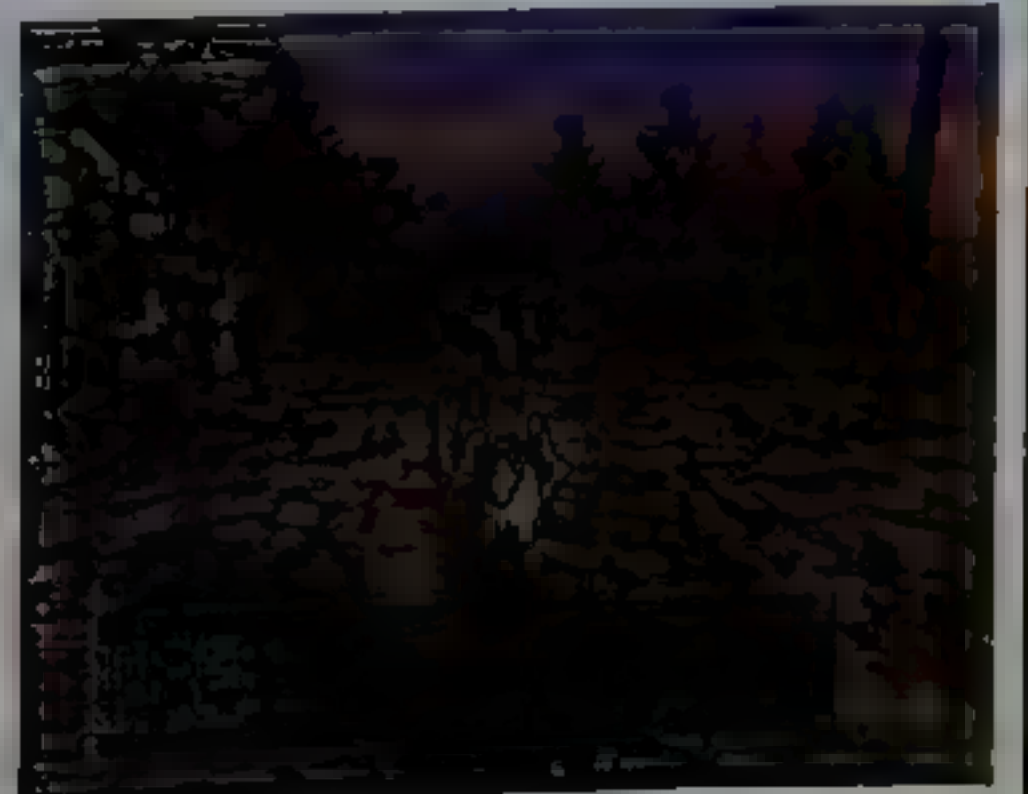


依次分配到同组某位仁兄的囊中。而且，系统还会显示XXX得到XX物品，让同组的人都看得见。怎么样，够另类的吧！这也就意味着，也许你开箱看到一样非常适合你的装备，又有很高的属性，此时你一定兴奋的不行，立即捡起来，可是……系统却告诉你XXX得到了XX物品——你唾手可得的宝贝就这样放进别人包里——郁闷吧？！呵呵……其实笔者是非常赞同这种分配方式的，公平呀！而且，它可以减少一些私欲的纷争，让同组的人可以经过交换来获得自己需要的东西，同时也增进彼此的友谊，一举两得啊。可是，现在有些人就利用退组的方式捡箱子，这与小偷的行为无异，让我们一起来鄙视这种人！

## 团队配合与国战

目前《骑士》中讨论的最多的，就是各职业在组队中的分工与配合，与此同时，还有关于国战的阵型打法等等。这些都说明了一件事——在《骑士》中，团队配合是非常重要的。当然，一个人也不是不可能发展，《骑士》并没有死板的规定说玩家必须组队才能练级，只不过，组队可以弥补各职业自身的不足，实现职业的互补，使越级杀怪变得更容易，获得的经验也会更多。因此，《骑士》玩家都会自愿选择组队练级，在不知不觉中磨合成为一支配合默契的队伍，为将来的国战做提前的操练。以前，很多人说中国的玩家都爱独来独往，不善于配合别人，无组织无纪律，而在《骑士》中，我们却看到了不一样的场面，虽然目前的国战区依然是一片混战，但是已经有很多人明白了职业分工与团队配合的意义，相信在不远的将来，我们会在《骑士》中打出一场接一场漂亮的国战，而这，也正是《骑士》的魅力所在。

最近的网络游戏真是层出不穷，让很多网络游戏玩家们挑花了眼，新出的网络游戏都是大同小异，真正能吸引玩家眼球的游戏就不多了。在2D游戏盛行的今天，《骑士》凭借着特有的3D风格和多种的优势，向中国玩家奔袭而来，做为网游爱好者的你，是否能抗拒它给你带来的冲击呢？■





## 我的英雄世纪



早上是网速最好的黄金时段，对拨号网民来说尤其如此。受56K猫折磨近两年的我虽然上宽带已有大半年，但还是难以摆脱以前养成的小农意识，一到早上就想下载点什么才好。这不，网卡吱吱叫，硬盘咔咔响着，一个叫《英雄世纪》的网游正在以每秒几百K的速度被下载着。不管好不好玩，光看管蚂蚁飞奔的小红点，心情就莫名的舒畅。啊啊，真是BT男……

出去跑个步，吃个包，回来再看，游戏下载完了。安装，自动更新。顺利的进入《英雄世纪》世界。慢！下错了吧，这是UO啊！你看人物造型，移动方式，房屋建筑，哈哈，早听朋友说最近出了一个新网游，媲美UO，没想给我歪打正着碰上。管它，不管白猫黑猫，能逗我开心的就是好猫。进去转转先。

我选择弓手，特征选生命回复加速和天生好运。这个设定有点象《异尘余生》。我认为新人创建不错。按I键打开物品栏，用E打开装备栏，仔细检查身上装备。嗯，不错。这个游戏公司有爱心，衣服都装备两套，大概是供我天阴时替换吧。我痛恨自己啊，势利的我玷污了他们这份纯纯的关怀——把多出来的那套衣裤卖给NPC换钱了……

弓箭在手，天下我有。出城打怪去。果然一出城就看到很多动物，猫和老鼠，乌鸦与狐狸，还有老人与海……呵呵，我开玩笑的。打了半天，越来越困惑，怎么不见长经验值和升级。正纳闷，突见屏幕左边出现绿色小字提示：弓箭技能提升1点，力量加1，敏捷加1。不会吧！还真连系统都模仿UO啊，太有趣了。



打了一会觉得闷，于是回城四处乱逛。记得大不列颠城的西北边有练功房，反正没事，我也到城市西北去逛逛。到了一看，无语，彻底无语了——还真有一个满是新手挂机打木人的练功房。好，我也去凑个热闹。摘下弓箭，我开始用老拳捶打木人，木人也用吱吱的叫声配合着我的暴行。



“姐姐是第一次玩这游戏么？”旁边有打木头的男性玩家在跟我搭讪。你们别用那种眼光看我，我在文章第一段就说了，我是个BT男……

半小时后我骗光这可怜同性身上所有的东西，作为回报告诉了他我的真实性别，然后下线吃饭去。很正常，我老家女友刚给我发信息，说她找到新男友了，叫我在她面前消失。这种情况下，我实在是没理由不做坏事。

吃过饭回来在阳台上站了一会，觉得无聊，便又回到游戏。那个可怜的玩家还在光芒PP打木人。估计也是被别人笑得一肚子气，一看到我就大声嚷嚷，强烈要求我把东西全还给他。于是我就把东西全还给他了。我真是一个有sense的男人……

对了，记得刚进来时，路口有个漂亮NPC妹妹在问我要不要传送去自

己的教室。当时太粗心，一心想出城杀怪，所以想都没想就点了NO。现在过去看看吧。一阵魔法闪光，我被传送到了一片教室。教师给我略略介绍一些游戏基本常识，然后就很急的问我，要不要完成第一个新手任务：割20条猫尾巴回来。看她那迫不及待的样子，我实在很质疑这20条猫尾巴交给她以后的用途……算了，管它呢，非洲那么多难民我都只能在电视里眼睁睁的看着他们饿死，几只网络世界里的虚拟小猫的尾巴关我什么事。我要成熟，不再为这种无聊小事浪费感情。于是准备好装备出城去找小猫尾巴。只要一看到四条腿走路的动物，我就会高喊着“打劫猫尾巴！”凶神恶煞般的扑过去……

任务完成，那位老师又交给我一个新任务：弄20张蛇皮回来。蛇皮不好弄，到哪去找蛇皮呢？正好看到那个被我剥过皮然后我又把皮还给了他的玩家，叫住了他跟他要蛇皮。他说现在没有，但他老师可以把他传送到一个地牢，那里有很多蛇。于是我就叫他带我去弄蛇皮来了。他问要多少张，我说20，然后他就转身去了。我怀疑他根本就没想过自己还有询问为什么和拒绝的权利。

20多分钟后他弄满蛇皮后M我，交易，聊了两句天就走。“好人啊”我感叹！

再一次看到他是在矿区周围。两个人想低价强买他的铁矿。这两个家伙真和我一样坏。一山不容二虎，三虎更加不允许。过去撒泼装无赖，装有GM背景，费尽九牛二虎之力才把那两个家伙赶走，然后以更低的价格买下了他的铁矿。呵呵，真的有种很麻木的快感，但我又马上觉得无聊。

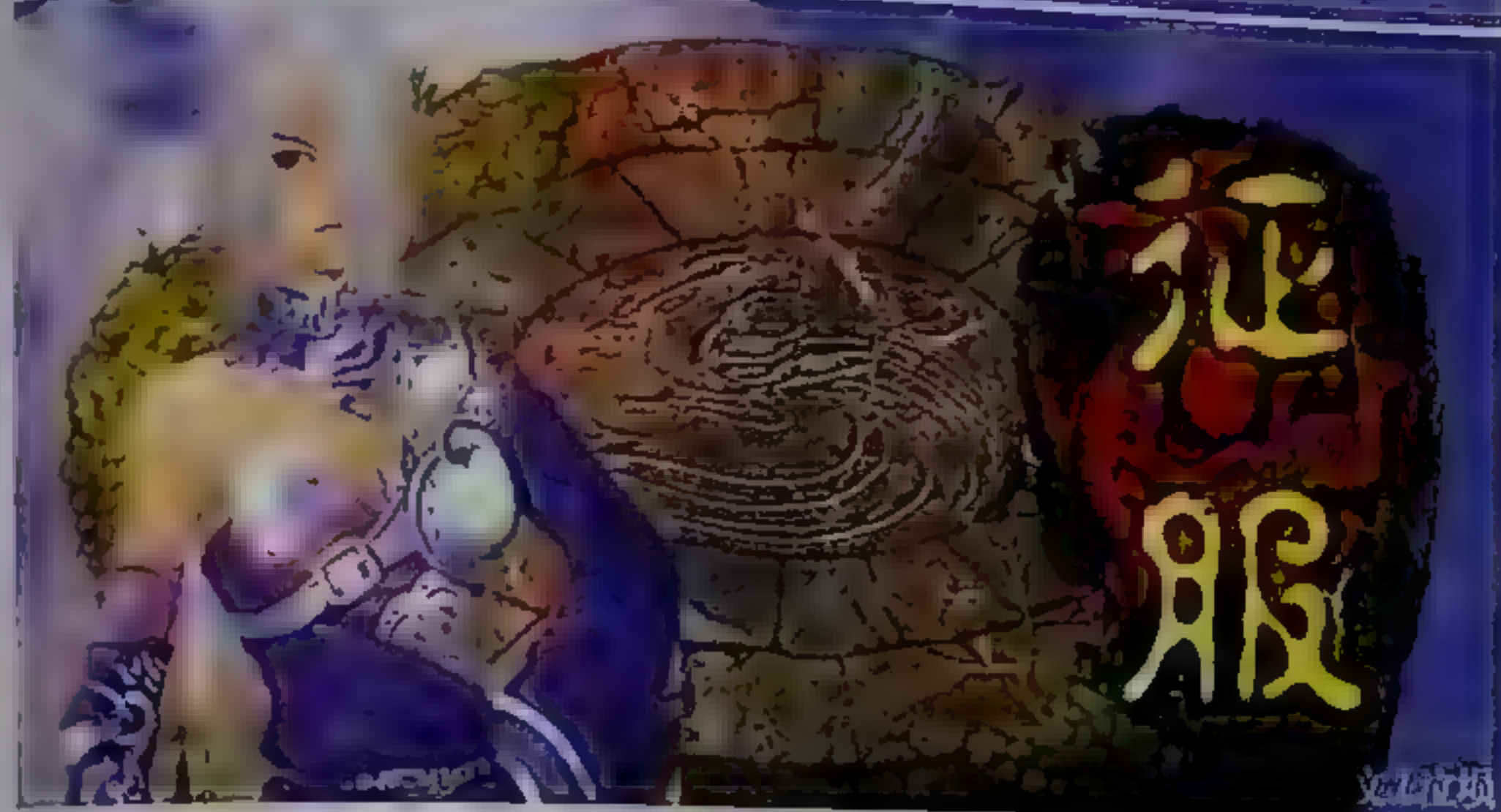
回城变卖身上所有东西，换了万把来块钱，M他说我要包他一天，就用这1万块钱。他很快过来，换了一套洁白的白色衣裤。“走，我们去郊外摘苹果吃。”在学院南边的山坡，我们摘苹果，摘一个吃一个。暂时还没有开放饥饿系统，自然也不会有被撑死的担心。阳光明媚，这个时刻不论游戏还是现实。我突然想起很久前这样一个下午，我在UO里和一个谈得来的女孩坐在船上边钓鱼边聊天的情景。正式收费时，这个游戏应该也可以出现船和钓鱼技能了。

“你其实是个女孩对不对？”我们同时问道。“不是。”我们又同时回答。

“靠！”我们同时大喊。然后马上分手走人，从此再没见过他。■

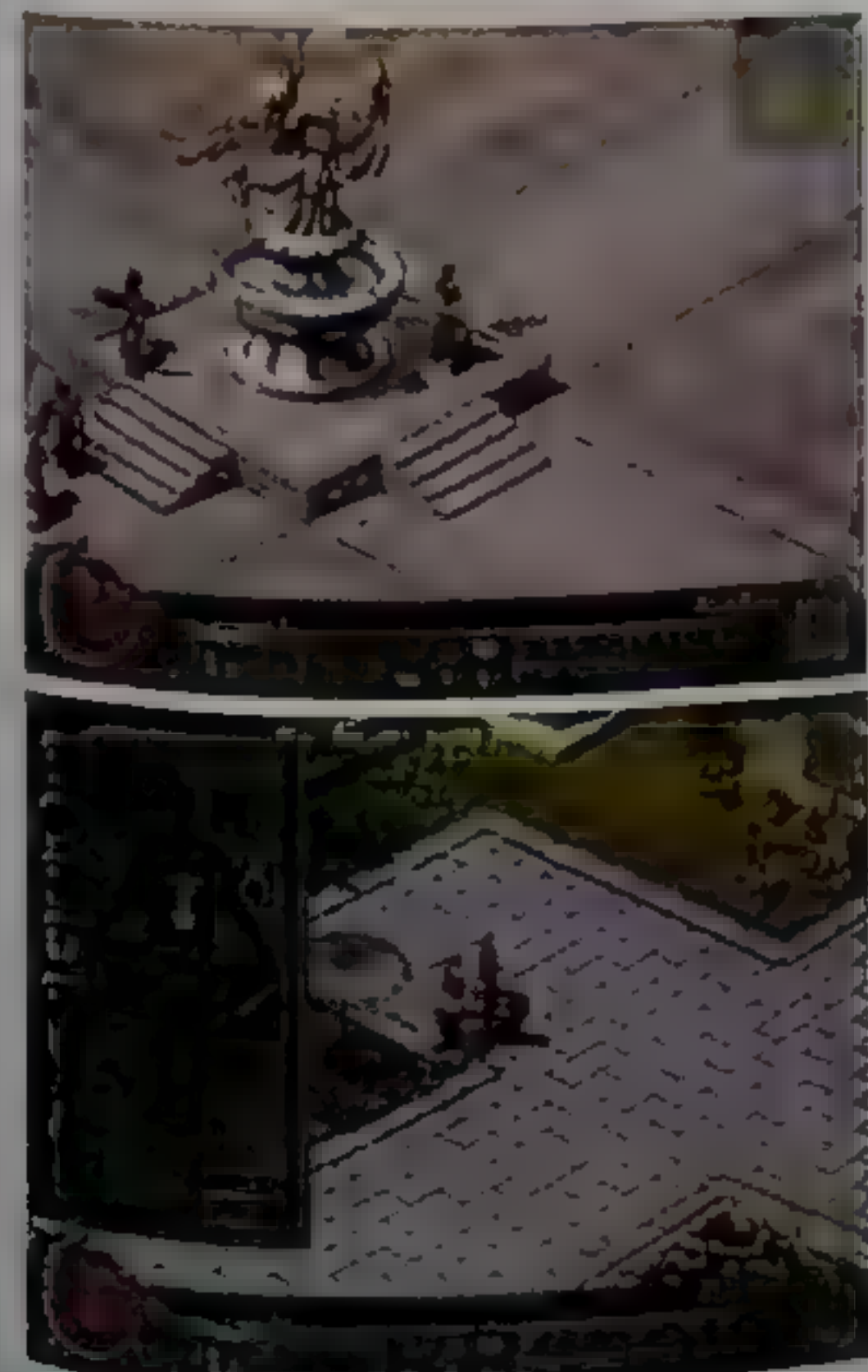


## 《征服》初探



进入游戏，第一印象当然是来自画面的，虽然不及目前的3D大作那么优秀，但是简洁干净的2D场景加3D人物，使笔者找回了一些当年玩《古龙群侠传》的感觉，可以说还是颇有特色的。目前游戏开放的场景不是很多，包括平原城市、沙漠地区、敦煌高窟、地洞等等。同时，游戏场景中的光暗度还会随着玩家法术的施展而发生相应的变化，“人在画中游”，应该就是这种感觉吧。

目前的很多网游都在人物的纸娃娃系统上下功夫，比如穿上的盔甲装备，都可以在画面中有所表示，这给玩家带来了许多换装的乐趣。《征服》的纸娃娃系统虽然简单，但从2D角度看还算细致，比如你穿上红华服，衣服就会变成红色；你戴上青锋剑，手中会多一柄长剑。而且每样装备除了属性不一样外，细节刻画也是不同的，体现在人物身上的样子当然也不同，简单的说就是红华服与红皮铠虽然都是红色，但穿上之后你的形象就截然不同。



比较有特色的是《征服》的音效，由于采用了3D技术，很多声音都会从四面八方传来，让人有身临其境的感觉。比如当你秒杀怪物时，它凄厉的惨叫；当你用轻功腾跃时，风掀衣衫的呼呼声；当你与人交战，兵器碰撞的铿锵声，人吼马嘶……所有的渲染都尽量营造出江湖的味道，使玩家可以真正体会到征服天下的快感。

《征服》在PK机制的方向上是偏向自由PK的，一个武侠的世界，一个英雄的江湖，哪能没有一点刀光剑影血雨腥风，因此除了极少数场景外，大多数场景都允许玩家自由PK。当然这并不是说就允许玩家肆无忌惮的杀戮，《征服》的PK处罚机制也会使那些恶意PK者受到应有的惩罚。PK玩家得不到经验值，除非将对方杀死，被杀的一方将损失相应的经验值，同时会随机掉落身上的一些物品，几率和物品好坏与PK值成正比。游戏中，每PK死一名玩家，将增加10点PK值，20点以上名字就会变红，玩家在线每6分钟将减少1点PK值。玩家在游戏中还有三种PK模式可以任意切换：安全PK模式只能攻击怪物，不会伤害到其它玩家；组队PK模式可以攻击怪物和其它玩家，不会伤害到自己和队友；自由PK模式可以攻击任何人。

《征服》的操控方式以鼠标为主，键盘为辅。鼠标左键可以控制人物行走，按住Ctrl键则

可以施展轻功四处飞跃。快捷物品栏F1至F5键可以快速使用先前设定好的物品，比如止血草、消散散等等，只要用鼠标左键点击物品不放手然后拖动到控制界面左下方的五个空格内即可。

《征服》的控制界面并不复杂，各个功能按钮清晰明朗，一目了然，稍用几次便可掌握。

【资料】包括人物五项，基本资料、帮派、武器熟练度、装备、技能。

【好友】记录了你好友的名字以及添加删除好友的操作。

【物品】显示背包里的所有物品，目前可供携带的物品的数量为40个。

【设定】显示可以对游戏所进行的设定，音乐、音效、窗口全屏模式、画质表现等。

【动作】共有10种动作，摆酷、半跪、悲哀、高兴、生气、躺下、舞蹈、招呼、作揖、坐下等等。选择“坐下”可以少量回血，每10秒加6点血。卸下武器点击“舞蹈”，你还会秀出一段极具时尚气息的热舞哦。

【交易】包括了与其他玩家进行交易的各个选项。

【组队】包含了邀请、解散、禁组、开除四个与“组队”相关的选项，以及与你一同战斗的4个队友的头像。组队战斗相较于单兵作战，可以获得额外的经验值奖励。

【运动】可以在跑步行走之间进行切换。



【PK模式】可以切换三种PK模式。

【聊天】在黑框内输入你的聊天内容，然后按回车键发送。《征服》的聊天共分为公聊、私聊、队伍、帮派、好友5个频道。聊天的内容会出现在玩家的头部上方，显示时间大约为2秒。

以上只是笔者最初接触《征服》的印象，相信游戏中还有很多未曾体验过的内容等待着我和希望在我的《征服》之路中能有更多的朋友相伴。■



# 混乱冒险:天城之战 抢先体验



很多玩家《混乱冒险》里都已经达到了相当高的级别，成为混乱战士中的强腕高手。但是也有很多人刚刚接触这个作品，一时还不能很快进入角色。随着2003年新版《混乱冒险：天城之战》的到来，高手与初学者之间的差异就更加明显。为了使各位刚刚进入混乱世界的朋友们加深对这个新作的了解，笔者就带领大家到《天城之战》中一转吧。

## 移动、行走、奔跑

只要将游标移到想要前进的方向点选，则该人物就会开始移动。移动有行走与奔跑两种动作，转换的热键是R。当奔跑时会消耗耐力，若耐力不够，奔跑的动作就会自动转换成行走。

## 购买与使用物品与装备使用

在各种族的村庄或者洞穴入口会有贩卖各种物品的商人。若将游标移动到商人的位置，则游标会从手的样子变为嘴的样子，用此游标点选商人，则会出现如下的视窗。



商人的模样比以前漂亮了许多，而且所卖的商品也比以前多了。双击想要买的物品，就会自动按照该物品价格值多少金币进行支付，而该物品将会移到玩家的物品栏中。装备各种物品时，会有最低要求数值的限制，

若将游标移到物品之上，则可以看到相关的要求事项。

## 宝石精制加工

宝石可以增加武器或防具的能力值，若想制作宝石，必须先取得原石。原石是透过猎杀怪物取得的，但获得的机率很低，属于稀有物品。只有人类可以利用技能对宝石加工。人类村庄中的人类器械商人有贩卖宝石加工工具组，将原石制作成宝石的方法如下

- ①首先将原石放到快速使用栏中。
- ②购买宝石加工工具组。
- ③按下快速使用栏编号的按键，角色就会试图对原石进行加工。
- ④加工若成功，画面上就会出现“宝石加工成功”。失败的话就会出现“宝石加工失败”的讯息。
- ⑤加工成功时，原石就会变成宝石，例如黄玉原石名称会变成黄玉，样子也会改变。

## 仓库的使用

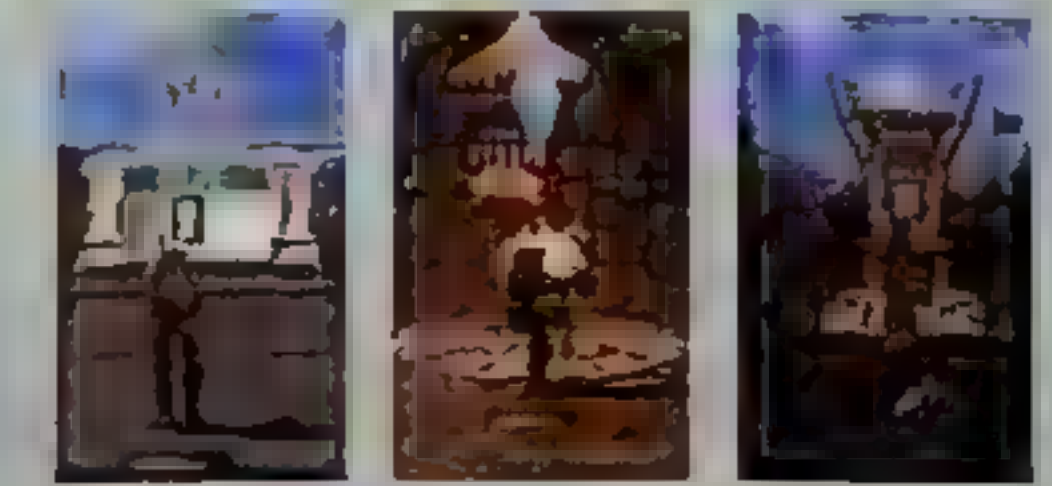
拉格拉米亚广场 124, 154 处的仓库保管



从，现在名字叫爱希班德勒，MM哦！点选他后可以打开仓库，药水、精石等物品每格最多可以存放完全相同的20件。

## 移动门

拉格拉米亚广场上的移动门外，各族村庄中央也有移动门。玩家可以由此往返于广场和村庄中，同时也可以直接移动到夏隆平原。另外，在各猎场周边及各种族村庄也都设有移动门。



## 补给品、回归装置与地区移动装置的使用

补给品和回归装置可以放在下面的快捷使用栏中，按相应的数字键使用，或放在物品栏中使用鼠标右键点击使用。



将地区移动装置放在快捷使用栏中，按下数字键，选择地图名称。随着等级的不同，而有移动的限制。

- 等级 1: 拉格拉米亚
- 等级 31: 失落之城堡、戴卡顿地下城
- 等级 61: 戴卡顿地下城
- 等级 91: 夏隆平原
- 等级 121: 希罗斯特地城

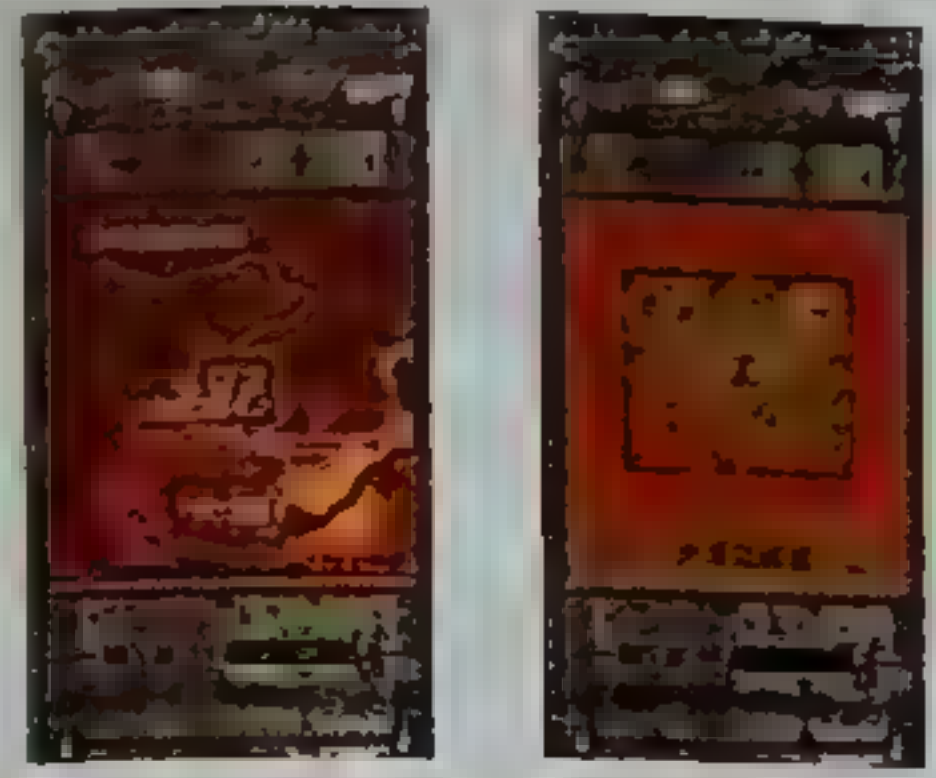
## 地图的使用 (保留原有，增加以下部分)

V 键 显示所定义的技能热键



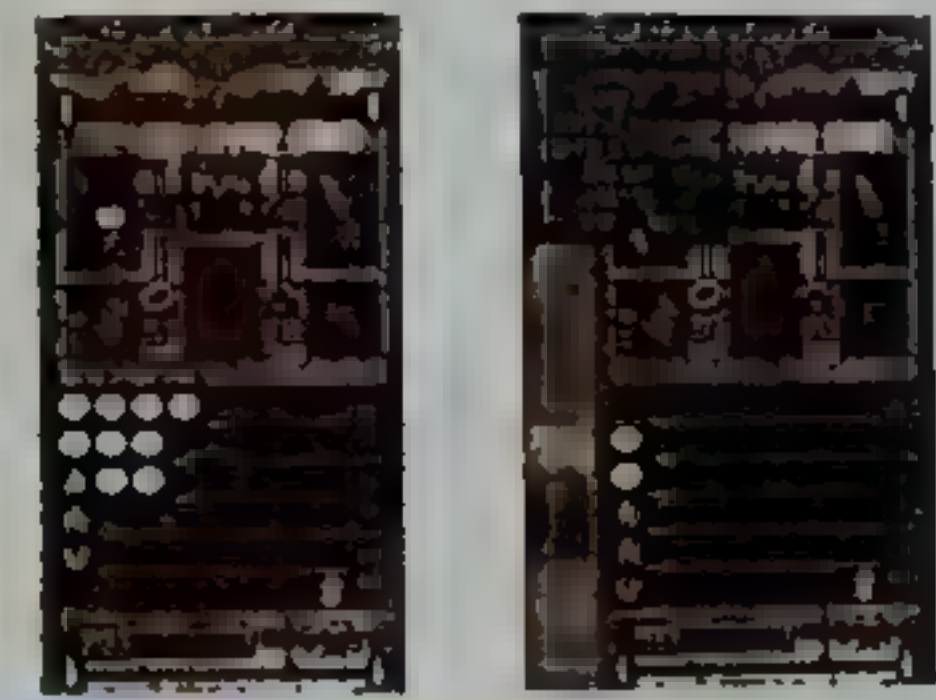
查看地图  
游戏画面右上方的选单中有地图图样 (热键M)。若打开地图视窗，则会在其中部标出玩家

位置及坐标。若在村中打开地图视窗，点选特定村庄，则可以看到该村的详细地图。



## 强化物品之制作

钻石强化物品每增加一颗就会有成功或失败的情况出现。成功直接升一级，失败宝石消失，+3以后也有可能造成等级下降的结果。钻石加强物品最高可以到+10。



## 新增区域、怪物介绍

悬浮的美丽都市帕里欧纳，里面设有龙的庭院。玩家将驾驭飞行器翱翔于新版混乱的天地间，这是在网络游戏中前所未有的设定。新增的地图还将有：迪卡鲁特高原、天空之城、蔚蓝色海上乐园——希罗斯特岛等，每个新区域中不仅画面部分焕然一新，同时还增加了各种类型的新怪物。

俗话说知己知彼百战百胜，玩家们一定很关心新版混乱中又多了哪些难缠的敌人？那么就让我们先来熟悉一下混乱2003新版中的新怪物的样貌吧！

## 阴影系列的怪物

平常在画面上完全看不到，只在攻击时会产生黑色的影子。利用鼠标光标则会红色影子标示，在认为可疑的地区建议多移动鼠标。

怪物名称	喷射林基兽
等级	176
攻击方式	喷射攻击
攻击距离	近距离
生命力	88770
移动速度	30
金币	406
攻击力	794
属性状态	阴影系列



怪物名称	夜魔莉莉丝
等级	175
攻击方式	喷射攻击
攻击距离	远距离
生命力	58440
移动速度	35
金币	310
攻击力	1197
属性状态	阴影系列



## 硬皮系列的怪物

硬皮系列的怪物身上会泛着蓝光，若是属性被破坏蓝光则会消失而且硬皮特征也会消失。

怪物名称	熔岩巨拳怪
等级	185
攻击方式	熔岩攻击
攻击距离	近距离
生命力	80702
金币	20
攻击力	389
属性状态	硬皮系列



怪物名称	熔岩蜈蚣
等级	192
攻击方式	石化伤害
攻击距离	远距离
生命力	100667
移动速度	35
金币	406
攻击力	931
属性状态	硬皮系列



怪物名称	铁甲龙
等级	195
攻击方式	石化伤害
攻击距离	魔法远距离
生命力	884270
移动速度	25
金币	3566
攻击力	1200
属性状态	硬皮系列



怪物名称	大地之龙
等级	200
攻击方式	熔岩攻击
攻击距离	远距离
生命力	515986
移动速度	20
金币	1903
攻击力	1534
属性状态	硬皮系列



online  
百战天虫  
WORMS  
LIVE  
生活除了衣食住行  
还有ONLINE  
百战天虫

www.worms.com.cn



## 宠物王特卖场入门指南



中国第一款 Online 宠物养成对战游戏《宠物王》已经进入最后测试,200 多种可爱宠物等待主人召唤,轻松赚钱练功,刺激的 PK 系统直接拿宠物当赌注,何不进入游戏试一试?!

刚进入游戏不要买东西,否则 NPC 会拒绝你领新手宠,到神殿领完宠物再去买东西吧。买食物要特别注意宠物喜欢吃些什么(宠物喜爱的零食见右表)。建议买 10 元或 50 元食品。10 元便宜划算,可惜占空间,费时间,要有耐心的人用比较好,而且多半要一直呆在老板面前一个喂食之后再买。如果是 5 只宠物可成……顺便提一句,多余的宠物可以扔到银行,50 元的食物每种带 6 个足够,不会占太多空间,且不很亏。自动喂食的方法是点右边图示两下,出现封印卡,打开道具栏,将食物拖到宠物右边的 5 个格子,当体力约在 20 左右就会自动吃食物。

买完食物大概还有 4000 块,可以去买蛋。



精力很高,都是很好的打工宠。只有蜜蜂体力差一点,但只要不到 600 元的食物,很容易赚钱,每只每只都可以赚到 2500 以上。《宠物王》中的宠物训练和工作系统都是全自动的,不需外挂,只要和 NPC 对话,并且将宠物寄放给 NPC 老板即可自动训练赚钱。玩家可以离开工作场所去办别的事情,只要透过 PR 封印卡界面就可以遥控宠物,不过一定要随时看看宠物是不是累了,以免精疲力竭而生病,否则你就要去宠物家园悼念勤劳成疾的宠物宝宝了。如果想达到极限的赚钱速度当然就要同时开动 5 头宠物打工,不过喂食照顾会比较紧张,一定要想办法把喂食时间错开。

一般建议有 3 只打工宠以后再去练战斗宠。练宠之前记得把要练的宠物放出来,刚开始

宠物名	喜好食物	宠物名	喜好食物	宠物名	喜好食物
晶莹哪比	海鲜类	暗黑哪比	肉食类	火山螃蟹	海鲜类
小蜜蜂	水果类	火瓢虫	淀粉类	红乳牛	仙人掌
小水精	水果类	小白	蛋、豆腐	人面鸭	面包类
水魔女	水果类	哥布林	水果类	啰嗦鬼	牛奶鸡蛋
召风哪比	饭、面包	史来姆	矿石、纸	月狐	咕咕蛋
小飞蛇	苹果	小黄	淀粉类	圣洁哪比	板豆腐
蓝剑鱼	活跳虾	淘气鬼	汉堡	甜心蜘蛛	蛋白质类

调一调温差,运气好的话可以获得额外的声数与寿命值(最高 12)。边走边孵化,到工厂或旅馆时差不多孵出来了。接着喂饱它,陪它玩到 HAP100,然后就可以“折磨”它了(就是去打工)。“折磨”它的同时把另一只喂饱,陪它玩,然后就有两只帮你赚钱了。记得要把食物放到旁边让它随时可以吃,别把它“折磨”死了就不好玩了。)

打工宠的基本要求是精力 85、体力 150、快乐 150。而哥布林、水蛇、蜜蜂和水晶这几种宠

要多用逃跑。《宠物王》里逃跑还是很好用的。战斗宠一般要求初始力量加上额外点后在 30 以上。30 以下也可以战斗,但要练到跟其他好的战斗宠一样时,你会多浪费点钱,而且比较辛苦。打工和战斗双全的标准例子是沼泽水蛇以及荧光虫,攻击基本点高,精神、体力、快乐值也不低,练功又要赚钱就可以挑这两只作为主宠。魔宠 MP 高就可以了。

《宠物王》的战斗方式是按照各自的 Time Bar 进行战斗。宠物、主人有各自时间条,速度快的宠物先攻,慢的后攻。宠物还可以利用技能发挥本身的特殊能力,比如连续攻击、施展电击和喷毒气等。主人的特技则主要依靠职业特性,骑士有强大的近战攻击、保护他人以及物理防御能力,可以提升己方宠物的攻击防御能力,降低敌方宠物的攻防。猎人拥有多样化的攻击技巧,同时具备远距离攻击和高超的闪躲功夫,战斗中可缩短己方宠物时间,同时降低对方闪躲和行动速度。牧师具有治疗能力,战斗中可



大幅恢复受伤宠物的生命值,提高宠物防护罩。牧师也是人气很高的职业,想多交朋友不妨尝试一下。法师具有魔法、布局能力,并可以改变战斗时的天气变化及选择适合队伍战斗的地形。吟游诗人以美妙的音乐提供宠物心灵系法术防护,并可对敌方宠物施展心灵系攻击。

此外,还可以通过替换宠物扭转战局。宠物战斗到血变少时,有治疗术专长的玩家就可以在战斗时按“专长”帮宠物打针补血。在装备店有穿戴上去可以加血的装备,有钱可以选购。如果不幸战死,就到该宠物的属性神殿去复活。比如水系宠不小心被 KO,就到水神殿去复活,而不是人物信仰的神殿。战斗时,还有士气和忠诚度影响,最简单的方法只要打怪打赢就好,或者陪宠物玩到 HAP 全满也会提高士气。宠物不忠……扁之,扁到听话为止。但要记得喂它吃东西,因为体力会降得很快。虽然只能驯服到 60/100(相处愉快),但基本也够了。

顺便说一下换宠方法。只要身上有两只或以上宠物,战斗时宠物时间棒跟主人时间棒同时跑完,就是主人跟宠物动作选单一同出现,只要按下换宠再选取要上场的宠物就好了。如果你想练宠物 A,但 A 已经快没血了,身上又没药,也不想大老远跑回去帮它补血,这时就可以把宠物 B 掏出来。让 B 先开打,打到最后一击怪物就挂的时候,再把 A 换

出来,然后 A 就可以在战斗后得到经验值,也不会挂掉。一场战斗结束会产生什么结果?如果是一般玩家间对战,就会以宠物来作为战斗赌注。只要接受对方挑战,玩家在战斗结束后,系

统就会自动抽取失败队伍的宠物归胜利方作战利品,是不是很刺激?

最后介绍一下宠物升级点数的加法。

力量型:力量 3、体质 1、敏捷 1、进化 1。上面的加法,攻击力成长有保证,而且体敏照顾到。这种加法注重一击必杀,避免 HP 大量流失,另外会被攻敏的克。

体质型:血牛。体质 3、其他各 1。并不很受欢迎,但对敏的人还是有优势的。

敏捷型:顾名思义就是只注重敏捷,力量 1、体质 1、敏捷 3、进化 1。敏捷高,不但善于躲闪攻击,出招速度也快。先攻可以弥补攻低的弱点,闪躲可以避免失血,但一旦被打到……这就看你是追求闪躲快感,还是追求安全感。

力体型:力量 2、体质 2、敏捷 1、进化 1。宠物攻防 HP 都蛮高,是典型的可攻可守类型,只是敏捷不多,打不到人闪不开不要哭。不过体质的保障使得这种宠物有一定防守能力。

力敏型:力量 2、敏捷 2、进化 1、体质 1。攻敏高成长的加点类型,相当强悍。不但可以闪躲敌人攻击,出招和攻击力也不可小觑,不过 HP 很少,要尽量速战速决才行。对体质低、敏捷低的人占尽优势,而面对体质敏捷都高的人就比较伤脑筋了。

体敏型:力量 1、体质 2、敏捷 2、进化 1。既可以躲,又有很高的 HP。这种类型宠物可以说是防守最好的类型。敏高的优势可以稍稍弥补攻击力偏低缺点,也是很不错的类型。

平均型:完全平均的加点。初期吃力不讨好,也很少有人这样加,但据说后期并不逊色于前面那几组。有兴趣的可以试一试。

魔宠型:魔宠需要注重智力和智慧,智力 3、智慧 2、敏捷 1、进化 1。魔法攻击力高,很有威力,并且很高的魔防不会太在意对方魔法攻击。但 MP 并不会很高,要时时带技能药水,钱会烧得很快。敏捷和物理防御力都不高,所以很容易挂掉。魔宠要注重魔法的一击必杀,否则就等着收尸吧!魔宠培养最费时间,而且并不一定很强。对攻敏的敌人,魔宠可以说是一败涂地了。■





# 百战天虫 Online 菜鸟心得



**作** 为虫虫玩家,我只能算是菜鸟。在这里将自己的点点心得供大家作参考,希望得到您的指点和帮助。

## 逃生篇:用绳子救命

游戏中,每个虫子只有两根绳。与其将绳子作攻击辅助工具,不如用在逃跑来得划算。理由有三。

首先是对远程攻击武器的防御。远程武器威力和实用性都很强,加上风向因素,在排除地理条件限制后几乎无所不达。而唯一对其有影响的地理条件就成了救命法宝。在很多露天地图,获得行动先手的玩家往往会根据所处地形做出抉择。若是自己站的位置不好,第一个念头就是寻找有利地形做掩护。其实这也符合回合制策略游戏的一贯原理,防御是先手。因为对手是人,在攻击时的计算难免出现误差。还有客观因素干扰,对处在有利地形的对手出现攻击失误的概率非常大,往往失之毫厘,谬以千里。绳子的作用正在于此,借助绳子有限的攀爬,虫虫可以荡到一些看上去可望不可及的地方,借助地形使对手产生攻击盲区。这样就可以暂立不败之地。

其次是调整自己位置逃生。在战局中,一开始玩家的虫虫所在位置是随机给定,自己就不止一次被安排在倒霉的地图边缘,要不就是悬空孤岛,下面就是大海。对手只要一发飞弹或手雷就能把我的虫子震到海里溺死,非常难受。不熟悉道具或不能取得先手的玩家往往就这样被弄得灰头土脸。这时用绳子逃生非常必要。菜鸟先不要说反败为胜,这是梦话,但起码让自己有喘息的机会。还有一种情况,就是己方虫虫处在昏晃,被对方攻击武器直接命中,所有威力照单全收,不死也半残。这样今后的战局往往无意

义可言。每条虫只有100点生命,补血包少之又少。在《百战天虫 Online》中,个人认为胜负关键并不是先后手,而是位置。在自己的练习中,常常被计算精确的电脑打得没有还手之力,于是养成了利用绳子逃生的习惯——电脑尚且如此,高手水平可比电脑还强。

第三就是创造决定性时机。对方已遭受沉重打击,只需最后一击便可获胜时,用绳子缩短攻击距离,增大有效攻击几率就成为制胜法宝。该方法在单机版时已屡试不爽,这里只是旧话重提。毕竟皇帝轮流坐,明年到我家。世上没有常胜将军,属于自己的每一次进攻机会都要好好利用。

绳子在甩出钩住固定物体后,用方向键可以控制绳子收放长度和荡到的角度。但这非常难,需要大量练习和对地形合理估计。回合中有时限,所以对刚熟悉的玩家来说成功率很低。但一次成功搞不好会扭转整个战局,成功后的喜悦也可以助长士气。由于绳子的使用几乎不受风向影响,所以熟练后意义非常大。加上绳子数目限制,喜欢游戏的玩家就会大声叫苦。事实上奉劝一句,紧张的战局中根本没机会和时间去好整以暇地拾取天上落下的“馅饼”,就算里面有绳子,一般也不济事。所以初级玩家还是务实点,好好把握手头现有装备。



## 攻击篇:危险武器的使用

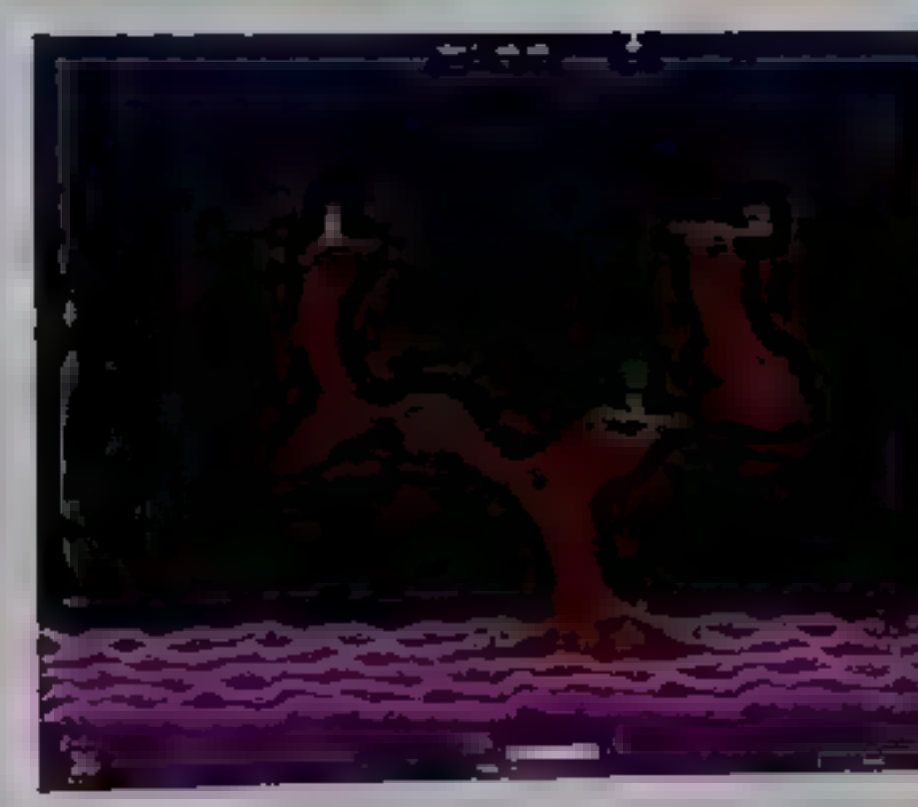
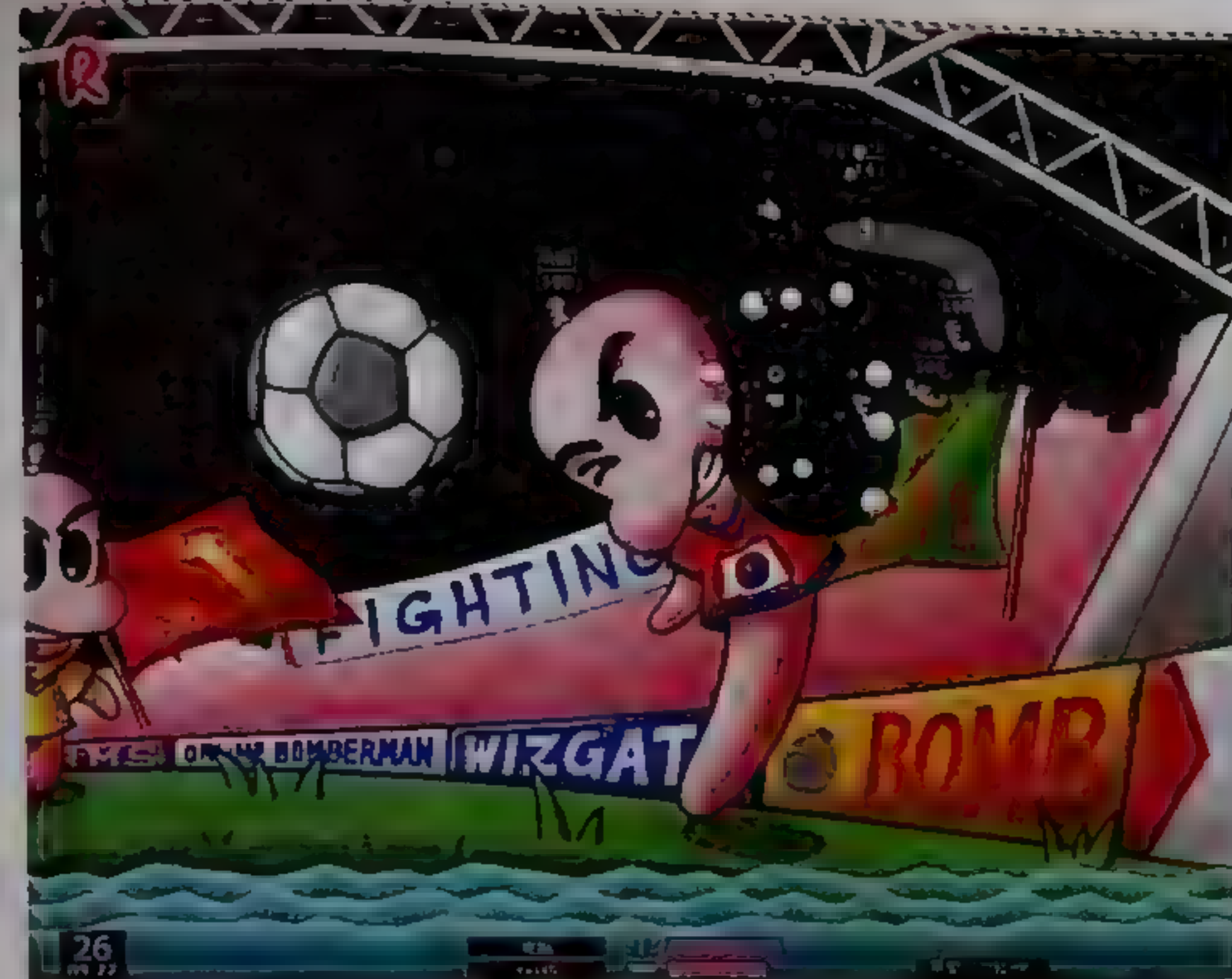
使用危险武器前,初级玩家三思。最先应该上手而不是最容易上手的武器是手雷和飞弹。因为定时炸弹等固定安装的玩意儿既不好用也不现实——要不是上天命中注定的安排,谁会给你靠近的机会?当然,从一个侧面也反映出《百战天虫 Online》的缺点:武器不平衡。搞笑的噱头固然要有,但多样而实效的选择也要周全。

飞弹和手雷都能以平滑抛物线运动,不同的是手雷要设引爆时间,比较难掌握。而飞弹则已经做到接触即爆,比较简单,然而地形和风力是它们的最大障碍。

对风力,就个人观察可以粗略分无风、小风和大风3种。飞弹和手雷一样,发射投掷要按空格键蓄力,以决定射程。还需结合风力大小、风向顺逆。在顺风情况下,蓄力程度须减小,以避免弹着点前移。逆风时最好不要贸然发射,免得发射角度估计不足被吹回来误伤自己。无风时发射效果最好,计算也最容易精确。当然如果局面允许长期战争,那么用于排除一些障碍物,暴露对方位置也不失为一种有效战术。事实上,如果游戏前期玩家控制的虫虫降落在高度差相对很大的位置——比如平原和谷底——中间隔树、山头或可乐罐等物体,想要越过障碍进行精确打击几乎不可能。这时除了利用道具翻越,多数要先排除障碍。没办法,只能自己炸开一条路。

个人观察,飞弹发射后达到发射轨迹最高点之前受风力影响最小。下落时由于动力丧失,受影响最大。加上接触实体就即时爆炸,几乎可以说是结果不受控制。所谓“模糊瞄准,精确命中”说的就是对提前量的把握。初级玩家可以在练习模式中由近及远不停发射,考察弹着效果。当然如果某位玩家凭借单纯飞弹攻击挤入一流高手行列,那么恭喜,你在高数或物理上果然有慧根(哈哈哈哈哈)。

在垂直向上瞄准发射时,飞弹有时会弄



反方向,这是颇有趣的情况,其实这和风向也有一定关系。另外,自己实在不能掌握,观看高手比赛也是学习经验的好方法。

至于手雷,则是在熟悉飞弹基础上首要掌握的另一种攻击道具。因为自身也是菜鸟,心得粗浅,所以只能大概说说。手雷在设置爆炸时间后,具有飞弹不具备的灵活性。首先,手雷在落地后可以有限距离的滚动,如果投掷效果把握好,在手雷落地后只要没有达到引爆时间,能接近打击对象,这样造成的有效伤害就会加大。飞弹的不足就在这里体现出来:中中就中,不中就不中,些微爆炸冲击伤害,对对手影响不大。直接命中和误伤的差别是明显的。

对于设置时间,是一个大问题。经常由于时间设置有误,手雷还在飞行时就已经引爆,心疼啊,战争果然是赔钱的买卖!因为释放方式不同,似乎风力对手雷的影响和对飞弹的影响颇有不同。顺风投掷,落地后滚动距离比无风长,难道是错觉?手雷投掷失误对自身的伤害也比飞弹大得多。举个例子,实战中飞弹发射失误,碰到头顶远端的障碍物就爆炸了,破坏了障碍物,对自己却没有伤害。但手雷却会反弹回来,一不小心落在

自己身边,时间在倒数,自己却不能移动,这时哭都没有眼泪啊!飞弹发射后的第一时间,发射方是马上可以进行有限移动,总没有玩家会做出垂直发射,垂直下落击中自己的蠢事吧?难道让对手笑死也是获得胜利的一个方法?

笔者曾见过真正的计算高手——内测帐号的test71就有过一次经典战例。他的手雷出手后,直接在笔者虫虫头顶引爆,惊为天人之余向其请教其中诀窍。他说这没有什么,高手总是追求爆头。中短距通常设置4秒内引爆,长距和超长距设置4秒以上,根据风力大小细分。原来武学之道果然殊途同归。

最后要说明的是,在洞穴地图,由于有天顶存在,以及天顶地形复杂多变,这两种武器自伤概率要大很多,所以千万慎用。

百战天虫 Online

www.worms.com.cn

云想衣裳 心似游丝 心仪的服装任你挑选

游戏光盘 梦想成真 高级别墅惬意去度假

圆梦东京电玩展



# 天骄——五大职业引导书



## 攻守兼备，精擅格斗的——游侠

与同样肉搏型的力士相比，游侠兼有较强的武力攻击及辅助攻击技能。他的生命力、精力、敏捷及其攻防能力较均衡，既可以冲锋陷阵，也可以迂回干扰。高等级的游侠回血速度非常快，是超级大肉盾，1对1的单挑中，一般的攻击杀伤程度还不如游侠回血的速度快——想要秒杀高等级的游侠，连想都不要想。游侠擅长使用长刀、长剑、弓、箭、短戈、盾牌。

### 普攻游侠的心得

By 天外飞仙

我练的是普通攻击型游侠，开始的力体悟是3/2/3/2分，中期之后以3/3/3/1分。

大多数好武器都要较高的力量，所以力要加3才够用。体在这里不可或缺，因为它不但加普防还有五防，在五行攻击多的NPC面前这是非常重要的，尤其是游侠所担负的肉盾角色，更是要求非加高体不可，当然，随着升级，游戏中的羊皮、熊皮都以加体居多，可作适当调整。至于敏在任何角色中都是一个比较重要的属性，尤其对以肉盾自居的游侠而言。敏和

技，必须保证每杀一个都要有较大的回报，当然也不能过，过了就成垃圾了，只能挂机，不能打战。当然，有朋友帮忙挂机也好，但一来挂机得的经验少不划算，二来缺少游戏的乐趣，三来被视为寄生虫，很是不爽。所以建议大家尽量少挂机，因地制宜，或作肉盾，或寻找与敌单挑的地势与时机，聊尽绵薄之力也好。还有就是注意一定不能死，死了扣点很不划算，遇强敌则退之，宁可不打，这样升级才快。

无论如何，游侠的技能与特点注定了这个角色早期的痛苦，但在进入衡山之后，学到了旋风急雨，游侠在防高敏高的情况下开始有所作为——总算有小群杀的能力了——可以一次杀5、6个敌人，但这也是以药钱为代价的，不过还是比以前好了不少。游侠真正开始好转应该是在衡山的虎丘山洞里学习穿心一击之后，有了这个技能，配以早期练就的肉盾之身，可以说是无往而不利啊。至于后面的疾风尚在观望之中，不得而知，所以不作评价。自此，所学技能也开始明确，作为普攻游侠，所有披荆斩棘都是没有必要的，为此，笔者走过弯路，学了再忘，十分不值。

潜龙升天技是必学的，而且要尽快升到顶，因为它为游侠提供了极其强大的机动能力，战则可胜之，不战则可遁之，而它所加的百分之几百的击退功能，足以让所有敌人胆怯，一旦被击中则敌无还手之力，任你宰割。在早期命中闪避不高的情况下，作为肉盾的游侠御气之术也是必学的，但学一级就可以了，再升，命中闪避就不高了，不值。用御气之术配合旋风急雨对于小群杀是甚有利的，而旋风急雨技又是游侠早期惟一的小群杀技，所以也是必学的，由于它不减普攻而加五攻，此时游侠的刀宜在普攻上加最大的五攻，利于杀敌，并且此时的游侠可以适当

考虑加敏，在装备上或分配属性时。至于怒斩，PK的人也要学一级，因为常遇上一些在特殊地形中的敌人，而怒斩的高命中范围就有效了；PK的人当然更要学了。值得一提的是移形换位和穿心一击。前者一级就加移速30%和攻速20%，这在早期移速珍稀的情况下是极其难得的，无论是挖矿还是杀敌，此一技能都非常好用，当然也以升一级为宜，因为再升所加移、攻速不大，意义也不大。穿心一击则是游侠苦尽甜来的象征，它一级就加了50%的普攻，较之战网9级才加50%的普攻大为有利，加上它快速的穿插，单个或小群均得心应手，并且由于快速移动，自身所受伤害机几率也大大降低，再配以移形换位之快速移动，杀敌只在瞬间，所以前期所留技能点可尽量加之。■

### 游侠技能表

#### 一级技能

移形换位	等级1	移速+30%	攻速+20%
穿心一击	等级1	普攻+50%	
怒斩	等级1	高命中范围	
御气	等级1	命中+10%	
旋风急雨	等级1	一次杀5-6人	

#### 二级技能

移形换位	等级2	移速+40%	攻速+30%
穿心一击	等级2	普攻+60%	
怒斩	等级2	高命中范围	
御气	等级2	命中+20%	
旋风急雨	等级2	一次杀6-7人	

#### 三级技能

移形换位	等级3	移速+50%	攻速+40%
穿心一击	等级3	普攻+70%	
怒斩	等级3	高命中范围	
御气	等级3	命中+30%	
旋风急雨	等级3	一次杀7-8人	

## 神射通灵，精通陷阱的——刺客

刺客行动敏捷，视野广阔，擅长利用地形和各种环境制造陷阱，以及精准的远程攻击。刺客相关的技能主要是制作陷阱、隐身，是侦查地形的最佳人选。以攻击而言，刺客的弓箭攻击非常可怕，二级技能怒箭穿心更是所有法系系的噩梦，超视距秒杀的威力是任何人都不能体验的。高速射出的箭雨往往会对整个屏幕几十个怪物产生致命一击——遗憾的是，这些箭都是要花钱的，所以初期的刺客妹妹往往都很穷。刺客擅长使用短刀、短剑、弓、弩。



五行刺客前10级，看个人喜好，可以适当加些力量，5级之后把力量换成智慧，加法同上。也就是说在体质没到85前，最好智慧敏3/3/4。

技能上，个人觉得只要学习火眼金睛1级即可，1级陷阱没什么用，打造也没必要分太多的点，追魂跟流星箭必须学。二级的时候乱箭跟连珠二选一就可以了，乱箭我认为没连珠好用，至少PK时绝对用连珠的。隐身1级就够了，剩下的点把连珠或者乱箭加满，乾坤加4-5点就够了，因为后面还有更好的乾坤2，所以没必要浪费点数。到了三级的时候刺客就开始多元化了，这也是我一直都喜欢刺客的原因。

刺客练的好是龙，稍有闪光就变虫了。所以40级前的刺客没什么差别，只要把属性点加好了，就够了。到了40级后就开始决定练什么样的刺客了。

在三级技能中，物理刺客用弓的主要学习乾坤2（加满），无情陷阱或者困仙二选一（占数分配考虑中），怒箭穿心一定要满！这是物理刺客最好的技能。物理刺客用刀就没优势了，攻击上没游侠力士高，用刀是不明智的。

五行刺客分木刺客跟水刺客两种，主要学习噬骨竹签（木刺客学），无情冰刃（水刺客满），噬骨之毒（木刺客满）。注意，由于加上五行攻击的技能不能跟乾坤一起混用，所以没必要学乾坤2（个人观点）。攻击技能，在三级时五行刺客没必要学，到了四级再学也来得及。五行刺客千万不要学怒箭穿心和无情陷阱！因为这两种都只加物理攻击！五行的刀刺客主要学习迅雷穿心一定满，其实相当于游侠的穿心一击，还不错的技能。

接下来说木刺客跟水刺客的选择。木刺客主要是陷阱厉害，9级的噬骨之毒+9级的噬骨竹签，可以秒游侠力士。武器主要用高木玫瑰跟银石。水刺客主要用檀香木。木毒使人中毒，水毒使人动作变慢。乍一看感觉水毒比木毒强，其实当你PK时，对手动作慢了，就等于给了你机会，所以水刺客跟木刺客都有自己的特点，但是PK上水刺客更强一些。

弓刺客跟刀刺客的区别，在战网我练了4个刺客都用刀的，我一直想证明刀刺客比弓刺客好用，后来不得不承认弓刺客强。估计目标设计刺客的特长就是用弓，用了刀反而没优势了。而且刺客的体质差，主要靠的是远程射击，近身常闪避，如果你闪避差，体质弱，又怎么能近身攻击呢？所以建议用弓。

物理刺客跟五行刺客的区别，若让我选择到85后，可以加力敏4/6。

### 刺客技能表

#### 一级技能

移形换位	等级1	移速+30%	攻速+20%
穿心一击	等级1	普攻+50%	
怒斩	等级1	高命中范围	
御气	等级1	命中+10%	
旋风急雨	等级1	一次杀5-6人	

#### 二级技能

移形换位	等级2	移速+40%	攻速+30%
穿心一击	等级2	普攻+60%	
怒斩	等级2	高命中范围	
御气	等级2	命中+20%	
旋风急雨	等级2	一次杀6-7人	

#### 三级技能

移形换位	等级3	移速+50%	攻速+40%
穿心一击	等级3	普攻+70%	
怒斩	等级3	高命中范围	
御气	等级3	命中+30%	
旋风急雨	等级3	一次杀7-8人	

我还真的会选五行刺客，因为五行刺客在PK上有优势。我内选物理刺客，主要是因为当时刺客对体力量力的要求太高，使得五行刺客很尴尬，穿不了装备很要命，而且五行刺客要备5把各种各样的箭，加上气血药又体质差，带不了的东西，真的很累。所以在这方面我是很矛盾的。不过我还是喜欢五行刺客。

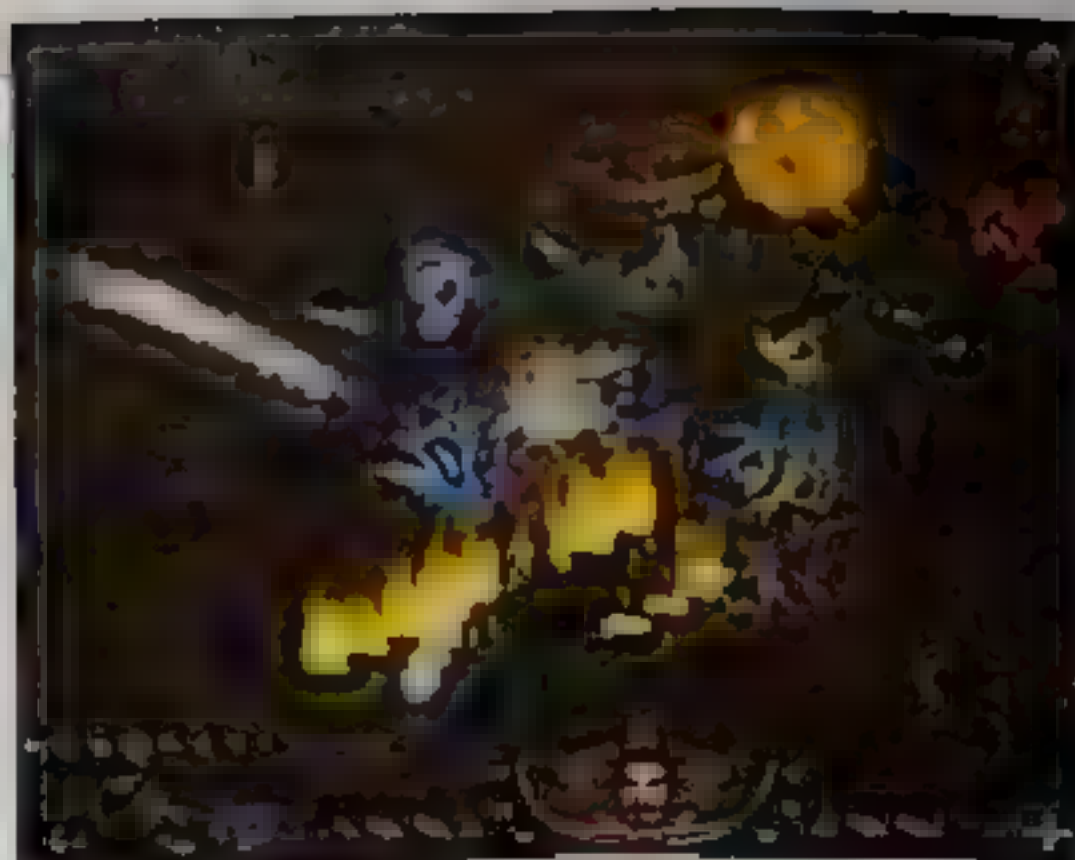
讲到这里顺便讲讲箭的选择，五行的箭要有攻击百分比的，比如石头几乎10%等等，后期要有击退的几率，这样远攻时游侠被击退近不了身只有被杀的份了。当然速度就不用再多说了，大家都知道。矢也没什么好说的，就是攻击高。五行刺客很有学问的。■



1920

By 佚名

女巫的武器问题,经常听人说,我是火系的,我是木系



### 一級技能

## 二级技能

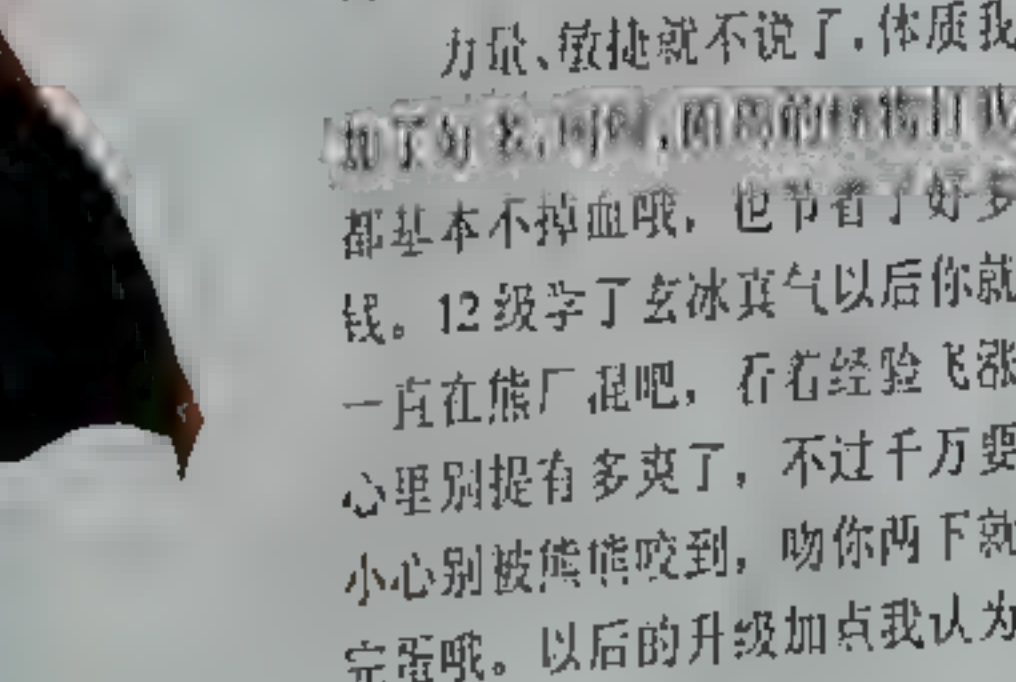
### 三级技能

The image shows a single page from the Voynich manuscript, a document written in an unknown script. The page is divided into two columns of text, written in a dark ink on aged, yellowed parchment. The script consists of various symbols, including letters, numbers, and punctuation marks, which are not recognizable as any known language. On the left side of the page, there is a decorative border featuring a series of stylized, repeating symbols, including a large, ornate 'V' at the top, a series of smaller 'V' shapes, and a large, stylized 'M' at the bottom. The overall appearance is that of an ancient, mysterious document.

木土

姓名

从10级升到12级的时候会觉得有些吃力了,因为毕竟只加了一点的魔法,怎么办呢?我



一級技能

### 二级技能

### 三级技能

[illegible]



## 威猛强悍、擅长召唤——力士

和所有的游戏一样，总应该有一个四肢发达、头脑简单的家伙，在江湖世界中，力士不幸落到了这个位置。他体格强壮，善于近身攻击，力士的强健体力和强大攻击力在近身搏斗中能让敌人头疼。力士具备的技能主要集中在驯养猛兽和强力攻击方面。力士最让人羡慕的是饲养小宠物，比如狼呀、猪呀、狗熊呀、老虎呀、山马呀，这些小动物无一不拥有巨大的攻击力，等级越高攻击力越可怕。力士可以使用长戈、枪矛、斧钺、短斧、短棒、短锤。

### 力士 1-40 级速成宝典

By 哈尔滨的凡人

力士有两种玩法：召唤型、近战型。

召唤型力士，顾名思义就是靠召唤出动物，靠动物的群体攻击能力来作为强人的武器，这类力士的好处就是升级非常迅速，而且很少缺钱，不用为装备、材料发愁。缺点是在 PK 的时候容易吃亏，至于到了 40 级以后怎么个情况还不清楚，所以也不敢下定论，但是我个人觉得到了 50、60 级以后这样的力士有可能不那么强大了。

召唤型力士升级以加智力为主，能穿上最基本的防御衣服和拿起最基本的武器就可以，在选择装备上一定要用可以吸精的和回精速度快的，这样才可以保证召唤动物所需要的精力不至于吃太多的药。在技能点上召唤力士也是最浪费点是的，可以看到很多的召唤力士求购山海（加一个技能点的书），所以加技能点是十分讲究的，开始可以把狼学到 5、6 级，留些技能点用到 2 级的虎、猪身上，千万别学非召唤技能。召唤力士能选择学习召唤的技能太多了，可以根据自己的喜好，并且多和高级玩家沟通，你就能把自己的技能充分合理的分配开。

近战型力士是我现在的类型，所以比较熟悉，优点 PK 无敌，2 级技能 PK 用横冲，3 级的用饿虎，缺点始终为装备和材料发愁，钱也始终比较缺。在 20 级以前，力士只需要加体质和力量，别的一律不加，到了 20 以后就可以去衡山了，所以需要注意命中和躲避的问题了，要找些加敏捷、命中、躲避的材料，属性点尽量别加敏捷，最好靠装备来提升。30 级左右 躲避在 700，防御 300，命中 2000，再配合横冲，PK 起来基本无敌了。

技能上有两种加法。

第一种：1 级的技能把猛 P 学到 9（增加五行和普攻 45%），跳跃 1~3，打造 1，降龙 4~6；2 级技能学横冲（PK 用），狂暴（增加五行攻击对五行力士是最好的技能），针对全体攻击的旋风（但 1 级的减五行和普通攻击 40%），3 的技能就学个饿虎就 OK，PK 无敌！

第二种：1 级技能学打造 1、跳跃 1、降龙 4~6；2 级技能学横冲（针对单个敌人），旋风（有人加到了 9），3 级学饿虎。但是无论怎么加，都是根据自己的喜好来的，可以适当增加或减少。但是长武器的技能最好别学，学了以后也别加

点，否则你自己后悔去吧。切记，要是遇到不知道效果的技能，自己还试试的话，加 1 点就够了，等你到 40 级就知道技能点的重要性了！

力士的武器，召唤力士不用说了，自己找点回精和吸精的材料足矣。在这里主要说说近战力士怎么打造斧子。斧子就两个材料，石头和木头（石头是主要材料）。最好的斧子是速大于 35 的高攻斧子，一般是由高攻高速的银矿+高攻高速的香木打成的。如果有攻击很高的石头，速+10，配合 25 速以上的木头，也能打出来个不错的斧子，一般打出来速 15 左右的高攻斧子要配合横冲这个技能用，速 35 的斧子就无所谓了，配合什么技能都很理想。

关于打造，我和大家说说前几天的一次失败经历：前几天买到一个极品骨头，吸血 4%，力+9。我用了一个+17 的铁石头，1 个熊骨头，1 个熊筋，打项链。本以为能打出来吸血+力的项链，结果吸血的属性就没打出来。问了一个高人才明白，打东西时候要几个属性配



合，和属性没关系，一种是不可以的。结论就是，五行是相生和相克的，不要以为有了极品材料就可以打出极品装备。

打造技能的学习：

完成苍狼谷杀狼王的任务，再回去与铁匠对话，可以学到打造技能。开始时只拥有一个打造项，得到（鲁班内经）后找铁匠对话，可以学到新的打造项，但是每一级打造术最多只能学习 3 个打造项，如 5 级打造术可以学习 15 个打造项。4 阶以上的技能很难学到，一般来说玩家学到的 4、5 阶技能基本决定了这个玩家的打法。■

### 力士技能表

#### 一级技能

技能名称	技能描述	技能名称	技能描述
狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能	狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能
狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能	狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能
狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能	狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能
狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能	狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能
狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能	狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能
狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能	狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能
狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能	狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能
狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能	狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能
狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能	狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能

#### 二级技能

技能名称	技能描述	技能名称	技能描述
狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能	狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能
狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能	狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能
狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能	狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能
狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能	狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能
狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能	狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能
狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能	狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能
狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能	狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能
狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能	狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能
狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能	狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能

#### 三级技能

技能名称	技能描述	技能名称	技能描述
狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能	狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能
狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能	狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能
狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能	狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能
狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能	狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能
狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能	狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能
狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能	狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能
狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能	狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能
狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能	狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能
狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能	狂暴	增加五行攻击对五行力士是最好的技能

## 幻灵发家致富之路



《幻灵游侠》从公测到现在 2.5 版推出，已经有 1 年多时间。很多玩家想必在等级方面早已是仙魔级人物，叱咤江湖，好不得意。不过说到钱，好多人只能愁眉苦脸唉声叹气。混这么久，存款都没有超过 100 万。笔者也是这悲哀大军的一员。1 年多，还是两袖清风，连给兄弟姐妹们喝茶的钱都没有，惨！说实话，幻灵里的钱真不好赚，可偏偏买药要钱，装备要钱，要是等级不高，连过个破山洞都要钱。

钱不是万能的，可没钱是万万不能的。没钱的日子确实不好过。笔者花了两天时间，在幻灵江湖四处打探，搜集以下赚钱方法，供兄弟姐妹们实践出真知，这些方法可是经过实践考验，好好研习吧。

### 【赚斗币钱】

最简单就是最常见的战斗中赚钱。只要战斗胜利，系统都会奖励斗币，不过奖励的多少要取决于你所打的怪物等级。等级越高自然钱也就越多。我 700 级时在华山练级，一晚能赚 20 万。如果每晚都有 20 万的话也很可观的。不过好像是慢了点儿……

### 【做买卖】

无商不奸。只要你领悟做生意窍门，那真的是财源滚滚。到时候不要嫌钱太多哦。鉴于幻灵在交易方面的强大功能，可以用来做买卖的东西实在太多了，下面就听我一道来。

《卖装备》：系统设定好的物品是最常见的。得到这些物品的途径也很多。比如战斗胜利，系统随机奖励一些腰带、鞋子、佩之类的物品。又比如可以在“宝洞寻宝”任务随机寻到一些物品或钱。不过这时可千万不要把这些东东直接卖到店里去。因为那样你只能卖到半价，亏大发了。你要等待时机，总会有幻灵玩家要买。比如

一条腰带店里卖 12 万，你就可以 10 万卖出，这样比直接卖给店里 6 万整整多出 4 万。这时就可以用上幻灵里的宠物摆摊功能。让爱宠在街上支个摊，你设定好价格，自己可以继续闯荡。当然还要看你定价的能力以及跟玩家讨价还价的功力。就算你的还价功夫再差，一条腰带也至少可以卖到 8 万吧，照样比卖到店里多。自己要更新装备最好也是去别的玩家手中买，不管怎样都比店里便宜。开源节流，多省点钱也就是多赚点钱嘛。

《卖宠物》：宠物也是经常被用来做买卖的。幻灵里有几种宠物的市场是长盛不衰的。一种是图鉴宠，要飞四转就要做图鉴，1~11 级的图鉴宠是很多人要的，价格依据其稀有程度从 10 万至几百万不等，你可以先抓了 1 级的来，自己先练到 11 级做了图鉴再卖，以后抓起来也容易许多；一种是自己养的极品宠，比如养一只黄龙虎，即使成长只有 4.5，练到一百级也能卖个 20 万，如果练到 800 级，还可以卖给那些想飞魔神又懒得练龙的玩家，价钱可是不菲哦，不过既然是卖钱用的，你就不必满血升级了，那样很累人的；还有一种是金歌龙和绿衣仙子，现在养这两种宠物的很多人，你可以去专门批发 1 级的金歌龙和绿衣仙子的那些玩家手里买过来，练到 11 级，然后依据成长再以不同的价格卖出，如果遇上成长特别好的，就自己留着吧，呵呵。还有呢，可以抓一些宠卖到宠物店去，比如华山山顶上的狼，当然这需耍你的级别要高，级别不够的话，可以帮人运狼卖，也有钱赚的。至于其他的宠你就看着办吧，像碧水洞里的 900 级的狼子也是不错的选择，积少成多，只要有耐心，只要有恒心，钱不会少的。不过笔者不赞成抓天狗卖，在猎人洞窟里的天狗尽管只有 300 多级，可是却难抓的很，抓一只要三四分钟，还是运气好的时候，而且一只只能卖 3000 两，也太少了点吧，

所以如果不是真的太无聊，还是放弃吧，省得累人又累心。

《卖极品装备》：卖极品装备可是个诱人的生意。不过也是个高难度动作，行不行还得先掂量下自己的水平。比较有市场的是 5000 的奇药（因为练装备要用到）和各种极限装备。不过现在利用锻造系统赚钱的玩家实在很多，所以整个市场显得不景气，可不赚钱已，一赚惊人——几千两银两就此到手。兴奋吧，不过这个过程我也不说了，总比利用战斗赚钱来的快，自己掂量吧。

《帮人过劫》：要靠自己出卖自己劳动力了。只要级别够高能力够强，就可以帮人过劫赚钱。不过自己的防务要高，最好还有一只成长好的宠物，那什么劫就不在话下。到时候你是不是可以狂喊：“让过劫的怪物来的更猛烈些吧！”呵呵，至于你要收取的茶水费，就看和人家怎么商量了，一般 20 万到 80 万不等。

《卖升级药》：可以去猎人洞窟打猎人迷药，然后换成升级药卖。很多人懒得过劫，就会买升级药，吃了可以直接过劫。这曾经是很有效的赚钱方法，不过现在鲜有问津。一是因为价格低，二是因为迷药和天狗一样，实在不好打，完全赌运气。如果有足够的耐心，你相信自已运气足够好，这种方法倒可以一试。

《讨钱生活》：这老呢，还是少用为妙，只提供给自己脸皮够厚的人。只要不觉得丢面子，你大可以找资历和辈分够老的哥哥姐姐，向他们表示可怜，然后要钱打酒喝。鉴于他们的身份和地位，一般是会给的，不过多少就看你的运气了。或者也可以经常参加别人婚礼，道个喜说些吉利话。为了讨喜庆气氛，新郎一般会送红包。红包多少也是凭运气，最关键的是动作要够快。慢了，被别人分光你也只有干瞪眼了。

《帮人带宠》：这一项最适合新手玩家，帮人带宠升忠。要知道，只要你的出征宠级别升一级，身上所有宠物忠诚都加 1 点。新人宠物升级非常迅速，所以只要你的宠物级别比较低，可以帮一些玩家将宠物忠诚迅速提升到 100。同时你的级别也在增加，至于报酬，一般是 10 至 20 万。

赚钱方法还有很多，不止这些。比如幻灵为方便新玩家快速赚钱而刚推出的 5 个新手任务。我这里只是稍稍为大家整理一下。希望大家多走正道，夜路走多终遇鬼嘛。

总之一句话，只要多看、多听、多活动脑筋，赚钱不会太难。最后希望大家都能成为幻灵里的亿万富翁。■



## 司马无无的《命运》世界



司马无无降生在阿米亚村落的广场中央，赤足裸体，目光呆滞。

我偷偷的告诉他：“记住你有刀，没刀的怕有刀的，这是此地的规矩。”司马无无抬头看了看四周围来涌动的阔斧长枪、金装铁甲，轻轻的“嗯”了一声，握住了盈尺有余的刀柄。

几个小时后，即便他如现在这样披上了皮甲戴上了皮帽并且穿上了皮裤，正式和“流氓”的称谓划清了界限，我还是能清晰的记得，司马



无无初到此地时拿刀的姿势，注视的表情，不管今后他是否有可能混上套极品装穿在身上耍，或者能够拿个九尺来长的三叉戟重返故地去敲小妖，仍然也抹去不了不久前的一幕。

这个叫司马无无的狂战士降生在命运世界中，赤足裸体，目光呆滞。

既然我们提到了“小妖”，那就不妨说说关于司马无无和小妖的话题。当我见过了村落旁成群结伙的小妖是如何被这帮新手干掉之后，终于明白了群众演员的不易。二十几只活蹦乱跳的小妖就那样灰飞烟灭了，死之后尸体腐烂在土壤里，死之前还要记得随机的扔出些金币或者衣服鼓励新手再接再厉的屠杀他们。

这二十几个小东西在相同的地点重复着“退场——出场——退场”的枯燥过程，而我却看到司马无无在那里杀得手舞足蹈，不亦乐乎。他跟几个同样弱的家伙充分倚仗着手中的刀具

肆意挥砍，头顶上不时金光闪闪宣告自己升级成功，司马无无从小妖的身上扒得了皮甲一件，皮毛皮靴若干，欢欢喜喜的躲到一旁加血。几个强者跑过来，看到新手们拙劣的动作，不屑一顾的挥了挥手中的巨型兵刃，耳旁小妖们的嘶喊声霎时间隐于空气中，剩下十几付缓缓融进土壤的尸骸。

我必须承认，在对待“小妖”的态度上，我是站在司马无无一边的。他这种欺凌弱小生物的做法很像我“柿子专找软的捏，见着啥人压不住火”的处事态度。我并不知道司马无无在挥刀劈砍时脑子里想的是什么，也许是刚才那些强者，也许是爆出极品装备，不过能肯定的是，这些小妖是必然被遗忘的。

之所以要提起这种微不足道的NPC，并且把他和主角放在一起，我其实是想说，它现在是整个世界的组成部分，但也曾是整个世界。那么司马无无既然在《命运》世界里，也就自然与之息息相关。

司马无无降生在四川二服，这就注定了他要与远在一服的朋友们天各一方。我们知道，自杀是个很好的解决办法，那样司马无无可以死一次，再出生在一服的阿米亚村落广场中央，不过司马无无坚持认为“赤足裸体，目光呆滞”这种形象一生一次足矣。他曾对我说，“那帽子大小号一箩筐的家伙难道那么喜欢看自己光屁股跑么？”那么还有一种方法就是让他的朋友去二服，哦，那帽子人都八十几级了，让强者重新走一遍强者之路我想换了谁也不会同意。于是，在这种既复杂又简单的原因下，司马无无一个人孤零零的漂在阿米亚附近的大陆上，与小妖为伴。

在10级以前，小妖就是司马无无的命运世界。他一直用那把刀砍小妖，这当然并不是站在原地砍，事实上也没什么人会站在那里等你用利器去砍他的，于是司马无无需要跑起来，当然跑起来就不能停下了。我看到天空中纷纷扬扬

的飘落着什么，所以我决定认为那是雪花，那么由此我又要提及天气很冷这个问题，而后司马无无为什么跑起来就不停的原因就理所当然的引出了，在这一系列的叙述中，你可以看到有很多不合理，我们通常说他们不合逻辑，但是，你听说过找借口能100%符合逻辑的么？

那么我们的故事继续，司马无无每天不停的跑着砍小妖，我们要问，为什么？每件事情都需要原因来解释，没有就是不合逻辑的。显而易见，司马无无的目的是为了升级，抢钱，买新衣服新刀（也可以是斧子、枪、弓箭等其他常见冷兵器），作这些又为了什么呢？我们终于要得出司马无无来到这个世界的最终目的了，他要“成为强者”。

肤浅的看来，强者只是能一刀比别人多砍死几只小妖，但深入些理解，这正是一种弱肉强食的体现。司马无无正式产生成为强者的念头是在2级时追着砍小妖的时候，那会儿他并没有穿上鞋，而是光着脚。按照规定光着脚是不许跑的，于是当时小妖想躲开司马无无的刀还不是那么困难。本来就想砍不着东西的司马无无恰巧碰上了几个爱开玩笑的强者。强者们围在他周围，跟着他往一个方向跑，而这个方向在强者色彩斑斓的魔法下通常被滑得干干净净，司马无无像个傻子般被戏弄着。这时候他对我说：“要成为强者。”

小妖在司马无无10级的时候正式退出了他的生活，取而代之的是些个叫裸狼的家伙，他们比小妖更为高大、强壮些，但肉是永远对抗不了刀的，裸狼在“人为刀俎，我为鱼肉”的哀号声中接过了小妖传下来的枪，继续为司马无无成长为强者作贡献。

司马无无曾经问我：“如何成为强者？”我对他说：“当你能让强者接过怪物传下来的枪任你宰割的时候，你就是强者了。”

司马无无自那以后没有停下过，他最先是追着砍小妖，后来追着裸狼跑，再后来追着砍小妖王跟巨狼跑，当他学会了愤怒的时候，他开始试着去追魔兽弓箭手了。

司马无无看着阿米亚村子广场上的那些阔斧长枪，金装铁甲的强者们，偷偷的想：

“25级那天如果有了硬皮套装就可以去追魔兽人了。”■



## 破天一剑之不可能的任务



到达33级后，我们所做的第一个任务，就是拿到属于自己的太极刀，之后就可以继续修炼天煞刀法，同时还将提升4点攻击力，就可以切豆腐一样的杀蝙蝠，就可以40级进阶……want! want! 你说什么？如果有人没拿到太极刀怎么办？开玩笑吧，怎么会有人拿不到太极刀？我不信。

备齐紫水晶、太机护腕和恶灵之牙后，百晓翁那老头子就会把你塞进时空之门，送到神墓6层，然后你就要突破骷髅头的重重包围，去拜见太极武圣那个失败的英雄魂灵，然后从他那里讨把切菜刀来玩。这一切都很简单——为什么还有人完不成任务呢？什么？真的有人没拿到刀，而且还不止一人？这下麻烦大了，死呀死呀……

为什么是我死呀？因为一个哥们主动挑起了护送没拿到刀的美眉进神墓6层的重任——而且满天空地发着蓝字纸条，喊我一起去送死。我不想死啊！我还年轻，才41级，地图上还有很多地方我没去过，我还想飞……

可是“精武门”那个没人性的家伙，叫嚣的满世界都听的到：叶地啦！不收啦！

没说的，买药去！

还好是护送两位妹妹（怎么没拿到刀的都是美眉啊？），这样我不会有给精武这家伙当灯泡的感觉，二人各负责看护一个，英勇神武地冲在前面，以我们的血肉之躯迎接铁爪僵尸和独臂僵尸，嘴里不忘做潇洒的吆喝，心里却越走越胆寒——要直冲到6层呀，我又不缺腐肉和巨灵皮赤蛇鳞，才不想葬送在这些怪物嘴里呢。

光地1入地2的那一段，就是第一次血的洗礼。走了无数次，每次走我还是心提到嗓子眼。七八个独臂把路一堵，再围上一圈铁爪，凭空再冒出俩骷髅头，就是大罗神仙也难逃劫数。这次还好，4个人的冲入，分散了妖怪们的注意力，一拨子追我，一拨子追精武，我几个闪身，晃

过它们，飞跃到悬崖对面的平台，借助深渊的有利地势把追来的10多个独臂僵尸阻隔开来，精武也早早飞身跳到台子上，我们二人神定气闲，看着两个美眉被僵尸追杀着跑过来。哇，跳过来一个了，骷髅跳过来了！哇，落在后面的雨儿被僵尸包围了——眼见着血烟直冒——即将身亡。

我急的在计算机这头拍着桌子大叫：“跳啊跳啊！快跳！！”但是，我，精武，还有跳过来的酷鱼，都不可能再跳回去——所有在神墓血洗过的高手都明白一件事，当同伴陷入被秒杀的境地时，救他就等于害他，同时也有可能搭上自己的小命。本来也许他在一秒就起跳了，可以跳到安全地带，可是你一冲过去，他势必犹豫，甚至要停下来和你并肩作战，于是你们就一起回了城。

嘿，雨儿到底也是4x的人物了——虽然没拿到太极刀——到底自怪物的撕扯中飞身腾空，她跳起的一瞬间，我们的心也重重落回来，她跳过来了。

终于来到神墓2层门口，下面的凶险也许更甚。精武二话不说，盘腿打起座来。我也顺势坐下，这一路跳去，无数悬崖深渊，要耗费甚多内力。雨儿款款坐在我身边，呵呵，美哉。3x的酷鱼妒忌万分地看着俩姐妹，长叹道：“累啊……”

“累？坐下呗”三个人居然同时诚恳地说。酷鱼一时间又羞又怒，索性在台子上走起时装步来，以扰乱我们心神，幸亏凭空飞来一只骷髅头，她赶紧劈劈砍砍，替我们三护法。

坐满内力，一行四人继续向前冲，撒腿就跑这个绝技，到了3层就不合适了。前路都是只有一条，你要是能见过前一个妖怪，那一个妖怪也能把你堵住，然后两面夹击，你就又回城了。天才知道怎么回事，在我们集体群殴一只铁臂怪的时候，几个骷髅头从侧面摸了上来，一声凄婉的惨叫，雨儿已经被放翻在地啦，我们三个根本没时间流一滴同情之泪，疯狂喝下无数血瓶，

美丽世界  
www.mage.com.cn



运营：清华同方 教育资讯本部 <http://www.edu-tnf.com>  
客服电话：010-82963167 010-82963168  
开发：ESOFNET 韩国eSofnet公司 <http://www.esofnet.com>  
实物卡品经销：智冠电子(北京)有限公司



平均一秒一瓶,狂砍无数刀,忽然间才发现怪物都倒地不起了,呼,我还活着!!

雨儿:“5555,我挂了。”

精武:“回来,我们等你。”

我比精武有人性:“一个人能冲到地3吗?”

精武在我的感召下赶紧恢复了人性:“进不来我们去接你。”

其实说话的时候,都是咬着牙的,那般血杀,再经历300次也依然会热血沸腾!没气都是3分运气,难道每次都有幸运之神护身?

雨儿好姑娘很爽气地说:“我自己试试冲过来啊,你们等我。”

于是我们又找了个平台,开始打坐。酷鱼又开始自我安慰地盘着我们周围走来走去,反复强调:“偶是护法偶是护法偶是护法……”呵呵,在墓地3层打坐,依稀感觉幽灵徘徊过,波历的长嚎绕石回荡,四下漆黑,了无生趣,而我心澄澈如水,转眼间真气走遍全身。

“9999999……”忽然之间,呼救声从上层传来,是雨。说老实话,不呼救才有鬼呢,要是我,在1层就开始叫救命了。

我和精武互相看了一眼,望回路接去。那头雨儿在拼命报方位——在神墓里报方位其实没多大用处——那里的路狭窄曲折,你细心辨别该方位是可能在哪个方向的瞬间,已经被怪物秒杀啦。好在她走错的路不多,我们刚走到一个路口,就看见她背后影子一样追着几十个妖怪狂奔而来……

这时候我们所起的作用立即显现!! “这边跑!”我们仨大吼一声,掉头开始狂奔。雨儿随着我们一道烟地跑到悬崖边上,一提身跳上一个安全的平台,再转头一看,身后是我们劫后余生的亲切笑脸。

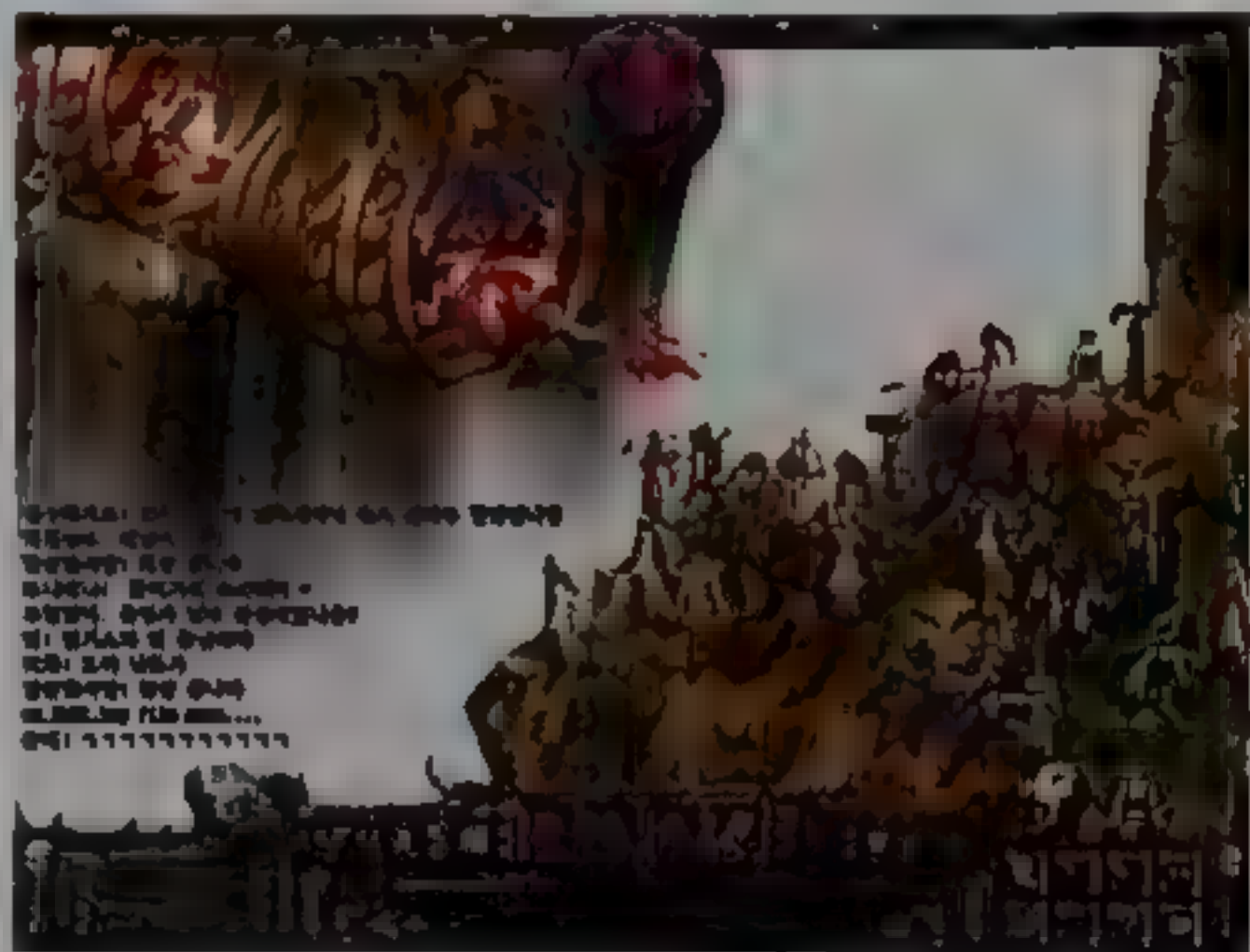
继续一路猛杀——那些黑暗的镜头我已经不想记得了,杀杀杀,血血血——好象掉了不少好东西,腐肉啦、染料啦、赤蛇鳞啦、红武啦——我每次都有去抢,但是每次都只抢到银子——大家都不吭声,拼死杀啊杀,拼命抢啊抢。我正在为自己手慢而恼火时,一只腐尸怪在边角上冒了出来。这真好,我单独去杀一个,好歹也打块腐肉尝尝滋味吧。我冲了过去……

我的机器卡住了…… 我在计算机前惨叫一声,控制住没把显示器拿起来摔了。

等画面开始晃动时,我出现在再生亭里。耳边还有精武亲切的呼叫:“咋啦咋啦?”

美眉们说:“快来,我们在地4等你!”

这些没人性的家伙,没有一个要求回来引渡我一下的。我,防御55,攻击39,要面对前路密密麻麻的妖怪,55555。



精武气呼呼地说:“我马上去救你。”好,45秒后,40,我在悬崖边上挂了!! 30秒后,我又在悬崖边上挂了!! 1-1层的妖怪,5555……我不想活了!!

一路狂杀一路下走,路上怪物无数,被杀无比——因为用的是公开说话,不时有队友们发来消息:“傻子,要勇敢!”“傻子,你一定会成功的!”可是这些话不能帮助我,只让我觉得更绝望,5555……

终于走到了1层通2层最可怕的地段。天啊——

我造了什么孽啊,真是我们自己造的孽!几分钟前我们通过这里时,曾经引来无数妖怪逃至悬崖边,而后我们从悬崖跳进深渊,气定神闲地望着群妖哈哈大笑,现在,5分钟过去了,这些

妖怪居然还在!!而且还刷新出更多,群集在一起——堵死了我的去路。

真的是堵死了去路,我都不及按下回程,就被妖怪的身影淹没了。垂死的一瞬间,我想说我不服,4x在1层挂了!可是仔细数了数妖怪的数量,骷髅头不说,光骷髅臂至少有30个……我服了。

“我挂了。”我沉痛宣告。

精武:“@‘\$’\$%&\*%\*(……”。

“有至少40个妖怪。”我报告说。

“怎么会呀,哪有这么多啊!”精武不相信地说。

我自己也觉得不相信,可是就是有这么多嘛!!!

从再生亭爬出来,精武还在说:“还来吗?我们在4等的都着急了!”

“来!”我咬牙切齿地说。

我继续望神墓跑,在我们第一次进神墓的时候,就有几个1x的兄弟在门口看西洋景,我第二次冲进去的时候,他们还在看西洋景,我第三次去的时候,他们还在看西洋景。

“看什么看!”我威风凛凛地砍着小铁爪,对他们说。

“哦?大哥,我们好崇拜你哦!”

“崇拜?要绿染吗?1500一个,有5个,你们统一买的话只收7000。”我又劈了一只铁爪,然

后我回过头看了看身后的怪物! “\$%&\*%\*(……”——“挂了!” “挂了大哥,我们在打怪。” “打什么怪?” “你们至少还要从我们旁边跑过4次。” “Www~\*%&\*%\*(……”到我无语了,流着冷汗的望着楼下跑。

我绝对不能让这帮小白痴看了某样——就是死也要冲过去!神啊,求你让那些怪物走开一些吧……走开走开呀!!神象听到了祷告——如果,只是40个怪物围在2的入口边上的话,现在它们确实都不在入口那边了——它们全堵到了我面前,而且更多,更多!!!

我不要让人再看到我菜菜地跑一趟,可是我还想活。在生命和荣誉之间权衡了,大约一秒,或者半秒,天人交战的瞬间,我的手指已经很虔诚地按下了回程。我真想亲一下自己的手指——回到再生亭的时候,我的血只有30了,我挽救了自己。荣誉诚可贵,生命价更高,只要人活着,不怕没柴烧。

“我挂了。”

呵呵……任务小队里有人挂了啊有人挂了啊,这意味着一会去地牢的路上,有肉盾在前面喽,有肉盾引开妖怪喽,意味着我可以踩着其他人的鲜血跳过深渊然后沉痛地说:“安息吧,我会为你报仇的!”

可是,可是,我的下巴当地掉在地上,挂回来的又是雨儿。

我心再黑,脸皮再厚,也不能叫美眉(而且已经牺牲了2次的美眉,还是我们这次保镖的对象)去冲在前面啊。我硬着头皮对雨儿说:“嗨,还去吗?”

该人积极性毫不减退,爽利地说:“当然去!一起走吧!”

好吧,我心里说,要死死一块好死。

忽然间,精武大声发话说:“我们也回来吧,我们回来接你们!!!”

我冲锋的时候他不来营救,美眉挂回来了他马上强烈要求回来搭救,这是什么世道人心啊,@‘\$’\$%&\*%\*(……买药先!

这四个人会合在神墓广场,脸上多少都增添了点硝烟和沧桑,眼神也多了顾盼和无余。组队出发,重申纪律:美眉不许冲锋——没其他的,她们2个死了一个,我们走过的路就要重走一遍。路上精武传来小道消息:5x小姬和4x冥公子也刚杀到地牢去了,如果能和他们会合的话,高手云集,一定会好走很多。闻言大家精神一振,撒腿飞奔。

靠地门口,刚才那群等着看我笑话的1x好象不见了——嘿嘿,也许已经被怪怪吃掉了。路上怪物果然有被人杀过的迹象,看来小姬和冥公子二人也进行过殊死搏斗。我们一路走的还比较轻松,眼看看到了会说话的骷髅嘴——6

层入口!——骷髅嘴从一侧,冲了进去,我也吓了一跳,跟了进去。

“我怎么进不去呢!!”精武在骷髅门外大声怒吼。

“哦——”我恍然大悟,“你没有紫水晶啊……水晶,紫水晶,我的紫水晶!!”我几乎要抱头痛哭了,好不容易攒了6块紫水晶,12个头骨炼成的,等着火眼齐备了就合成天然刀的!现在……我真傻,我干吗进来啊?来不及哭泣,小姬和冥公子闪身过来了:“哈哈,你们3个怎么才到?”

“精武呢?”

“在门外进不来。”

精武在门外叫:“你赶快陪她们2个拿刀吧,拿到了刀就完成任务啦!”

“拿刀?”小姬们说:“这边!”

我们3个悄悄悄悄跟了上去——我似乎记得好象不是往里走的——但是没时间去想,一转眼,无数的我第一次见到的妖怪把我们包围了。蜘蛛精!穿山魔!喝血啊……+++血……

小姬得意洋洋地飞来飞去地打,冥公子凭借着他一身太机装备死抗,我呢?我有什么?我除了帽子是金的,护腕是太机的,还有我的2个座主,可怜的美眉……眼前忽然黑影一闪,妈的,逆天修罗啊!!我知道我尚且不足以和逆天修罗对抗,我只想跑。我只是想拿把刀而已…… @‘\$’\$%&\*%\*(……

想跑?眼前一黑。又是另外一个世界了。

精武:“拿到刀啦?”

雨:“挂了。”

酷鱼:“死了啦。”

我没有和精武解释太多,我正忙着撒开腿撵着刚回城的冥公子狂跑:“我们要去拿刀你带我们去喂蜘蛛!!!”

“不杀蜘蛛怎么拿刀!不杀修罗怎么拿刀!”他理直气壮地吼回来给我。

“@‘\$’\$%&\*%\*(……!!”我又乱码了。我自己去做太及刀任务的时候,没听说要杀蜘蛛修罗什么的啊?

“想拿火龙刀,不杀逆天修罗怎么可能??”冥翻过来质问我。

“火,龙,刀?”

我看我们4个集体自杀好了,我们是去拿太及刀……你们去拿火龙刀……55555+乱码。

真的有点累了,两美眉连连说:“不用再去了,真的,拿不到就算了。”可是再怎么遮掩,眼里的苦闷,还是明显的流露出来。内部测试即将结束,所有条件都具备了,却连个太极刀都没摸过——感觉是很郁闷。精武和我对看了一眼,累,而且厌倦和胆寒。那种杀的窒息的感觉——命悬一线的感觉,他忽然扯开大嗓门:“剑——影——”

剑:“下吗?”

“当保镖,去地6。帮人拿太极刀!”

精武说了许多废话,都比不上最后一句有效果:“是两个美眉没拿到刀哦!”

出发的时候,队伍已经变成了5个人。4个4x加一个3x,战斗力顿时有了质的飞跃。只要想想他们2个级别比我高,我就觉得胆子大了不少。剑选择的是战斗力超强的——光武士做化身,果然所向披靡,5个人所过之处,杀的怪物片甲不留,浩浩荡荡,这家伙检东西的速度还奇快,他加入以前,我还能抢到点银子,他加入之后,我连银子都抢不着了。

一路陪本杀到6层,天啊,我真厌恶这条路,谁没事一小时里走个5次同一条道,都会抓狂的,不过好歹成功的曙光就在前方,想到这点,我就情不自禁要流下激动的泪水——即使是一个赔本的任务,即使是一个于我无关的任务,但是却是进入破天以来,最扣人心弦的任务。

会说话的骷髅又狞笑着出现了,张着大嘴。雨儿进去了,酷鱼进去了,精武进去了,我一闪身也跳了进去……

“我我我我……进不去!”听到剑影寒在门外抗拒巨灵魔时发出的大叫,我和精武都嘿嘿奸笑了一声。

完成任务的时候,终于到来了!!

统计数据:死亡5次,喝血3000(注:瓶),紫水晶2个(不是原石),我终于和队友一起站到了成功的门槛上啦,啦啦啦~

进了会说话的骷髅嘴,往右,看着冲出来的怪,我赶紧先喝点血,在神墓,有事没事喝点血准没错。

我做了什么?当我身体飞在空中时,我绝望地大叫:“我做了什么啊???”

我——在这个胜利的刹那——我——居然——按错了键——按了回程……我落在了城里。

灿烂的阳光照耀着我,这是属于人间的温暖,却照的我心彻骨冰凉——我回了城,把我的队友,撇在了最恐怖的地带,而且即将到来的胜利我怎么也看不到了!!有一种,自杀的冲动。

没有言语的我,呆呆如木偶,从迎面而来的剑影寒跟走过,恍恍惚惚,如由魂,打坐在神亭下。直到,一张,不,二张清秀的面孔,明月样照亮了我的眼睛——是雨和酷鱼。

“刀哪?”我霍然张大眼睛,她们居然还拿着红刀和红剑。

“没有。”精武疲倦地在我身边坐了下来。

“什么没有?”

“我们走遍了6层,也没有再找到太极武圣的那个灵台。”

也就是说,太极刀属于的机会,只有一次,前次任务失败的时候,你已经失去了它。我们死亡浴血,奔波劳碌,只是在完成一个不可能的任务。我们互相望着,狂笑声震了整个破天的天空。

笑声中精武说:“去不去万骨岛转转?”我的冷汗又刷地流了下来……

N-age  
美丽世界  
www.nage.com.cn

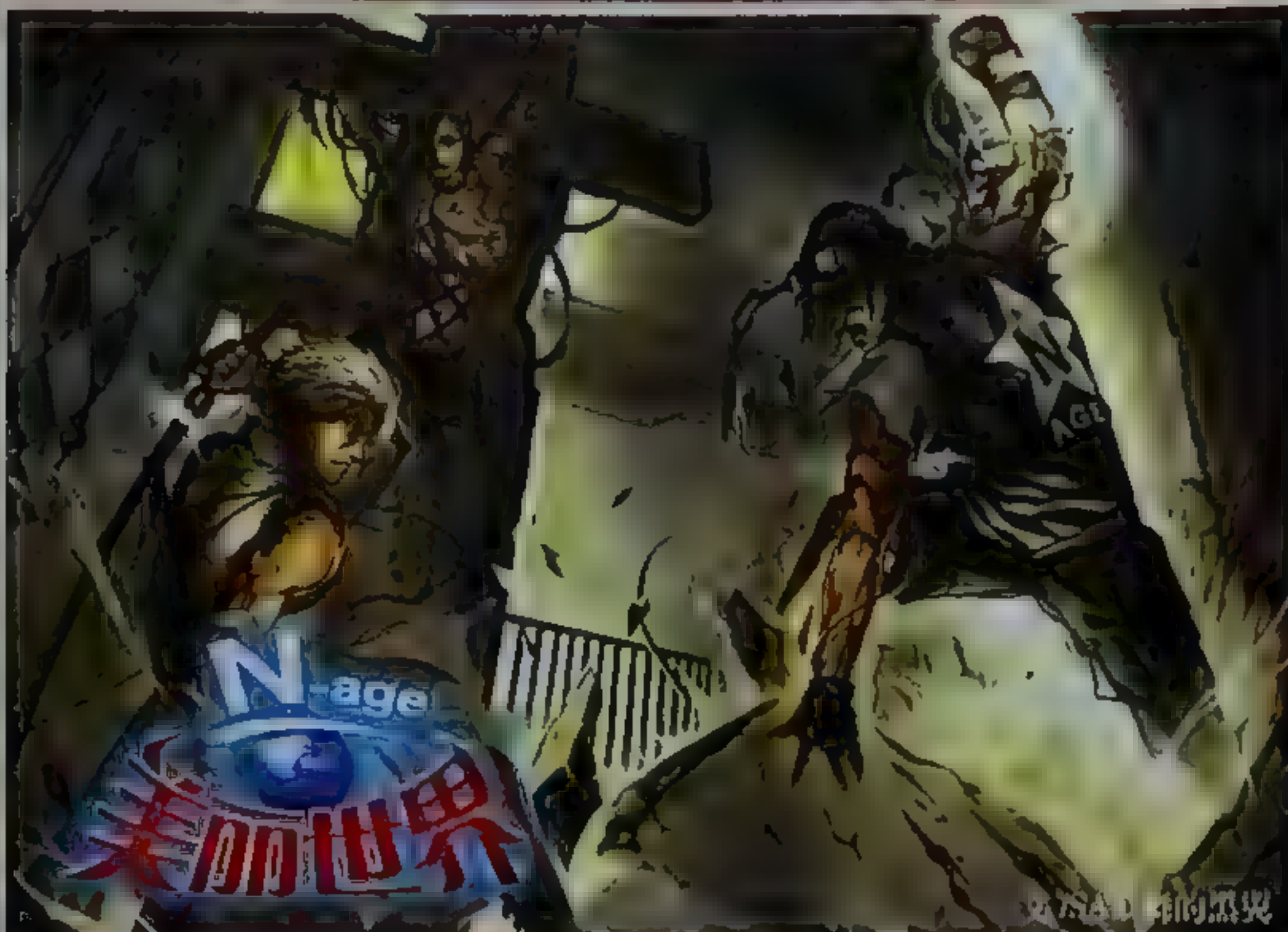
美丽世界月星  
Fashion Star  
新浪·同方联手打造  
明星&玩家“亲密接触”  
美丽世界N-age每月邀请明星加  
与玩家共同参与线上、线下  
精彩活动,互动无穷,乐趣无限!

青春  
无规则

运营商: 清华同方 教育资讯本部 <http://www.edu-inf.com>  
客服电话: 010-82863187 010-82863188  
开发商: ESOFNET 韩国eSofnet公司 <http://www.esofnet.com>  
白金卡总经销: 智冠电子(北京)有限公司



## N-age 英雄



对 战争胜负产生巨大作用的人被成为Hero——英雄。什么样的人英雄，一个高持械吗？我想不是。一个人单独的能力怎么可能左右胜负。是一个好领导者吗？我想是的。出色的领导能力可以让社团发挥出最大的战斗力。就这些吗？我想不是，应该还有点别的……

我不过是一个《美丽世界》中的普通一员。加入圣龙社团已经很久了，我战斗能力不强，又不怎么会拍助理们的马屁，所以几乎没人知道我。很多时候同社兄弟见到了我，都惊讶地问：“你什么时候加入的，怎么没见过



你？”我微笑不答，我的父母太过平凡——没留给我强壮的身体，也没留给我聪明的头脑，在N-age的世界里我靠自己的努力艰难生活着。

“小黑，你到波本的结婚广场来。”我的PDA忽然收到圣龙董事的密语。我有点紧张。要知道，圣龙是这个服务器上最强的社团。这样的强社有我这样的弱者确实不相称，我一直在担心会被踢走。

“小黑，别紧张，我有点事情给你说。”董事微笑着看着我。虽然我年龄比他大很多，但看看他身上的未来装，我身上的格斗衣。我只有接受小黑这个称呼——事实上，几乎所有人都这样叫我。

“小黑，我们过一阵要和狂人社团干一场你知道吗？”我点点头，董事微笑着对我点点头。“是这样，我需要一个人去狂人社团卧底。这个人必须对我们绝对忠心，而且不太引人注目。”

狂人社团是最近涌现出来的新社团，一路势力越来越强，现在地位直逼圣龙社。所以当董事压低声音告诉我这些的时候，我并不惊讶。

“放心吧，我会把一切给你安排好，这是一个立功的机会，一定好好表现啊。”

春草、夏星、秋叶、冬雪，四季更换。3年了，狂人一直和圣龙这样僵持，各自发展一直不敢轻易挑衅，因为双方都没有能战胜对方的把握。而我进入狂人社团后，完全换了一个人一样。社团里所有人都尊敬我，我的地位甚至比经理还高。我知道这是因为她，她叫冬至

小雪，狂人社团第一流的战士，同时是董事的秘书。小雪，他们这样叫我，我的装备有人心，钱花不完，我能提前汇钱到我帐户上。我甚至知道社团的密码——经理对我说，让我知道是为了怕我哪天心血来潮想买个啥啥啥的不够钱，讨好我就是讨好小雪，经理很聪明。

轻轻起身，摸索着走出社团会所。为了怕被人看到，我穿了一件大风衣。我并不高大的身躯撑不起这件衣服，我想自己看起来比较好笑。

“你很好笑，你知道吗？”面前的接头人这样对我说，“小黑，你竟然告诉我你不想回圣龙。”

我微微点头说：“3年了！我不是木头，这里的人也对我有感情，我也一样。你是我的好朋友，我才信任你，告诉你。”

“行了，小黑！你是圣龙的人。当初就是因为你的忠诚才让你来卧底。一个卧底居然真的彻底卧下来，这事你不觉得好笑吗？快拿来，最近狂人的计划。”

我无奈的笑笑，那一夜很冷，下雪了。

“两天后正式对狂人宣战，战前把他们的高层名单传过来。”

早晨就收到这样的消息，我心咯噔一下，用来做掩饰的镇定表情下是无限矛盾和慌乱的心。

“翼哥，下去吃东西吧，兄弟们都在等你呢。”一个狂人社员上来叫。

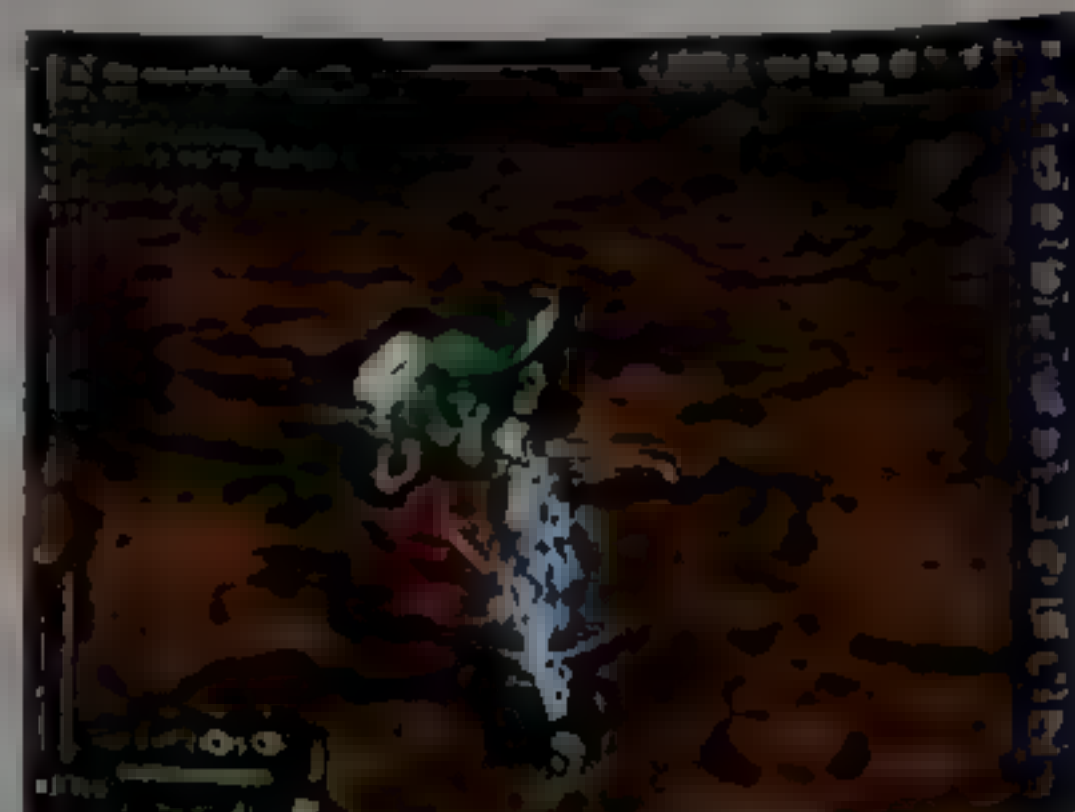
这张圆形的桌子平滑如镜，我坐了3年了、36个月、1200天、3600顿饭。这些兄弟每天朝夕相处……

两天不敢看小雪的脸，心乱如麻。

灰黑色的社团战场，漆黑的天空，这一刻终于来了。对方的圣龙准备场上黑压压全是人，就好像我这边的狂人社团休息场一样。

“小黑！你怎么搞的？快把资料发过来，快快！”3年来我与圣龙唯一的联系人，我的朋友正在催促。

“翼哥，你级别不高，别冲太前稍微向后退一点，一会咱们并肩战斗。”一个狂人社团的朋友对我发密语。



“小黑，快点。董事发火了！别让我难堪，快快！”

“翼哥，你一会靠近左边一点冲，我把格斗高手安排到那里了，比较安全。”经理悄悄告诉我。

“小黑，我是董事。很长时间没和你联系，我太忙，你知道的。你还过的好吗？”董事的消息从PDA上传过来。

“翼，紧张吗？我有点紧张啦。”小雪的消息也在PDA上跳出来，她就在不远处露出笑容。

“小黑，快点，我快完蛋了。你再不发过来，老大一定吃了我。快啊，兄弟救命啊！”资料就在PDA里，我的手指在发送键上面颤抖。

“翼哥，一会我给你送药，你一定要加油啊！”

“小黑，你忘记自己是谁了吗？你是圣龙的人，你不可以做一个叛徒，别让我失望！”董事的消息一直在对我发。

我的PDA就快炸了，就好像我此刻的大脑。我手指一个颤抖，资料发了过去……

“小黑，等着庆祝咱们的胜利吧。”

5、4、3、2、1、GO！

“杀啊！！！”

喊声震天，数千人挥舞着兵器奔涌而出，卷起黄烟。我被背后的人推着，跟着冲了上去，和对面冲来的人流交汇。武器碰撞声，肉体被切割的声音，使用生命回流药品的声音。持械高举的长刀，格斗舞动的身躯，混乱的人群。

我无所适从：我怎么打？我打哪一边？周围的兄弟全神贯注的战斗，我木然地看着。

我给的名单发生了作用。几个高层都被

围住，战前狂人董事还故意调换了一下经理和助理的人员，而在我的名单下这一切都暴露了。职位为经理的小雪暴露了，十几个人围着砍她，不顾周围的攻击一心攻击她——砍倒她可以得8分。小雪一双拳头上翻下翻，格挡着四面八方的攻击。她不停的刷药，眼看要支持不住。我一惊，马上冲过去，两记棒拳打倒两个持械，我努力想救出小雪。马上过来几个人围攻我，我忽然想起我的职位也是助理！3年了，这些新战士根本不认识我！

数把刀砍过来，我无法喊，我喊什么？“别打我！我是圣龙卧底”？我无法还手，我怎么还手？打自己社里的兄弟？一阵巨疼，我连忙使用生命回流药。不停的用，不停的被砍，稍微愣一下就会被砍倒。

连续3个闪光，雪踢倒3个圣龙战士，借助着力挽狂澜连续出现的好运气，我们竟然奇迹一样地逃了出来。雪在前面跑，我跑的没有她快，一直被后面的格斗攻击，药就要用光了。我对远处给前线送药的喊：“快，我没带！”

已经来不及了，距离太远，我的生命正在流失，我几乎听到了天堂的声音……

一个闪光！小雪把我推到身后，并不高大的身躯傲然面对圣龙战士，她把一包药塞到我手里：“跑！”当我的眼神和她交汇时，她再次用眼睛告诉我：跑！！

尘土飞扬，一阵黄烟，将她淹没……

战斗结束了，所有人听到了狂人社团战败的消息。一些社员离开，一些盟社转投圣龙旗下，狂人为这次失败付出了代价。这是我的功劳，一个成功的卧底，骗了狂人，骗了小雪，骗了这个世界。

我也离开了狂人，对圣龙提出申请，但是申请被拒绝……

“为什么不让我回来，你不是说我是圣龙的人吗？”我有些愤怒。

董事回答我：“大家都知道你是狂人社团的红人，忽然来我这里，这让我怎么解释。”

我看着他的眼睛：“为什么战场上圣龙的人砍我，你没告诉他们我是卧底。”

“嗯，这没办法说。要是让手下的人知道我是用卧底这种手段，这对我的威望……”

“那我怎么办？”

“嗯，先离开这个城市。钱，你要多少都可以给你！但记得你依然不能暴露你的卧底身份……喂，喂？小黑，小黑？怎么不说话了？！”

董事被圣龙社员簇拥着远去，他们高喊着：“英雄，英雄，英雄！！！”

N-age  
美丽世界  
www.nage.com.cn

新奇美丽世界  
新奇物品道具  
新奇人物造型

哈雷机车

N-age滑板

小旋风

N-age直排轮

青春  
无规则俱

运营：通华网  
教育资讯网 http://www.edu-enl.com  
客服电话：010-62863167 010-62863188  
开发：ESoft  
韩国eSoft公司 http://www.esoft.com  
实物卡经销商：智冠电子(北京)有限公司



# 代号“Barton”

## Athlon XP 3000+全接触

### 【前言——K7 核心的最后一搏】

在大家翘首以待，盼望 Athlon 64 发布的时候，AMD 为了抵挡 Intel 凶猛的市场攻势——特别是支持超线程技术的 P4 3.06 GHz 处理器——再次对 Athlon XP 处理器进行了改进。于是核心代号“Barton”的 Athlon XP 处理器应运而生。新内核 Athlon XP 处理器的二级缓存容量增加到原来的两倍，而其它设计基本没有变化。这样在不提高频率的情况下 Athlon XP 处理器的性能将得到进一步提升，使得 Athlon XP 又一次有了向 Pentium 4 挑战的实力（图-01）。

2002 年上半年，AMD 发布的 Athlon XP 2200+ 首次应用了 0.13 微米生产工艺。虽然 AMD 全面转入 0.13 微米工艺的时间并不长，但采用这一新工艺的 Athlon XP 核心已经有过两次比较大的变化，即 Thoroughbred-A → Thoroughbred-B → Barton。

在我们更新了主板 BIOS 后，测试所用的丽台 K7NCR18G Pro 主板终于正确识别出 Barton 核心的 Athlon XP 3000+ 处理器。在 CMOS 中可以看到，倍频被锁定在 13，外频运行于 166 MHz 下，核心电压为 1.65V，而这颗名为 3000+ 的 CPU，实际运行频率为 2.16 GHz（图-02）。

在把生产工艺提高到 0.13 微米后，AMD 重新设计了 Athlon XP 的核心。最初推出的 0.13 微米工艺 Athlon XP，采用的核心代号为 Thoroughbred，但实际产品的性能表现并不尽人意——新工艺没有带来功耗和发热的明显改进，而且超频空间相当小。这一度令 DIY 玩家非常失望。而后 AMD 针对这些问题对 Thoroughbred 核心进行了二次修改。修改后的 Thoroughbred 核心面积增加了 4 mm<sup>2</sup>，铜连接层也由 8 层增加到了 9 层。虽然变化不算大，但收效相当明显。采用这些改进的 Athlon XP 2800+ 随之推出。改进后的 Thoroughbred 核心一般称为 Thoroughbred-B（或者“B 版”）。而原有的 Thoroughbred 核心则被称为 Thoroughbred-A（或“A 版”）。Thoroughbred-B 在发热量上得到巨大改善，而且运行频率也更容易提升，因此造就了现在 B0 核心低频 Athlon XP 的疯狂超频现象。不少采用 B0 核心的 Athlon XP 1700+/1800+ 可以轻松超频到 2.2 GHz（请注意，这是实际工作频率）。

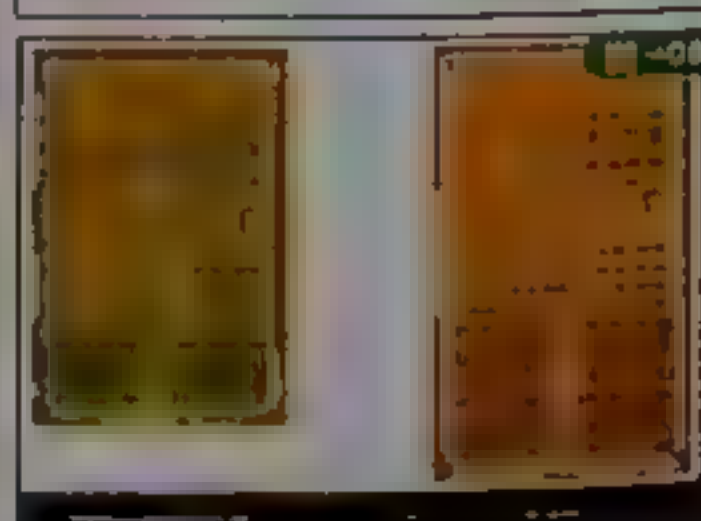
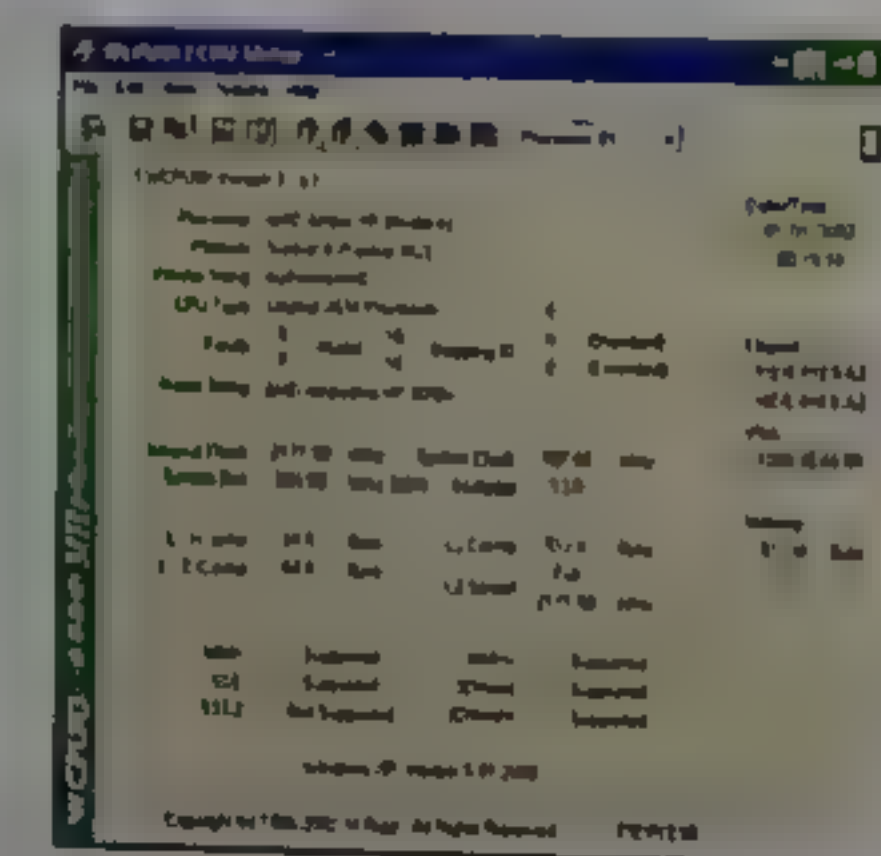
评测室这次收到的 Athlon XP 3000+，编号为 AXDA3000DKV4D。随着高低主频 Athlon XP 全线更新到 0.13 微米工艺，标志着 AMD 的新工艺制程已逐步走向成熟。但由于 Athlon XP 架构本身的限制，Thoroughbred-B 核心的 Athlon XP 频率提升幅度也很有限。AMD 在 Athlon XP 2800+ 推出后 4

个多月的时间里没有续作，也没能实现其大量上市也是这个原因。直到 2003 年 2 月 10 日，集成 512 KB 二级缓存的 Barton 核心 Athlon XP 3000+ 发布，AMD 终于重获生机（图-03）！

### 【Barton——只是增加二级缓存的容量？】

通过图片上标尺的纵横对比，您可以很容易看出 Barton 与 Thoroughbred 核心的 Athlon XP 明显差别所在。显然 Barton 由于多容纳了 256 KB 的二级缓存，因此面积更大。图片中可以看到，Barton 核心的长度比 Thoroughbred-B 大概增加 4 mm，而宽度没有增加。这 4 mm 的差异即使肉眼也很容易看出来（图-04、图-05）。

从 AMD 官方公布的 PDF 文档我们可以了解到，Barton 核心集成有 5430 万个晶体管，核心表面积由原来的 84 mm<sup>2</sup> 增加到 101 mm<sup>2</sup>。它的缓存总容量达到 640 KB（128 KB L1 + 512 KB L2 Cache）。而 Thoroughbred-B 则由 3760 万个晶体管组成。前者多出的 1670 万个晶体管主要被增加的 256 KB 二级缓存占用。从核心结构图中我们也可以看



到，两者的差别就是 Barton 具备了更多的二级缓存，而架构的其他方面几乎没有任何变化（图-06）。

WCPUID 的 3.1A 版已经可以正确识别出 Athlon XP 3000+。您可以清楚地看到二级缓存为全速 512 KB，这同 NorthWood 核心 Pentium 4 处理器一样（图-07）。

### 【功耗、发热与兼容——AMD 难解的节】

在讨论功耗和发热问题前，我们要谈谈另一个问题。必须承认，最近 1 年多来，AMD 对于处理器的编号问题可以说是搞得比较混乱。它在推出 Athlon XP 3000+ 的同时还推出了同样为 Barton 核心的 Athlon XP 2800+ 和 Athlon XP 2500+ 两款频率相对较低的产



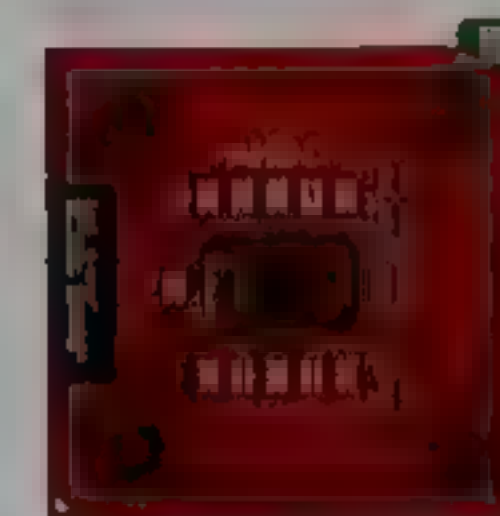
品。如果您对相关信息比较关注，应该还有印象 AMD 在去年 10 月 1 日就推出了 Athlon XP 2800+ 处理器，而当时它采用的核心是 Thoroughbred-B，实际频率为 2.25 GHz（图-08）。

根据 AMD 新制定的 PR 值换算方法，Barton 核心的 Athlon XP 2800+ 实际运行频率降低到了 2.08 GHz。但是它的 PR 值与 2.25 GHz 的 Athlon XP 处理器同为“2800+”。Barton Athlon XP 2800+ 将取代旧核心产品上市。未来一段时间，市场上将出现 Barton 与 Thoroughbred 核心 Athlon XP 处理器共存的局面，但消费者现在很难从产品包装上直接区分这两类产品。下面给出两个公式，可以方便您计算 AMD 处理器的频率和 PR 值关系。

$$\text{Thoroughbred PR 值} = \text{实际频率} \times 3 - 2 - 500$$

$$\text{Barton PR 值} = \text{实际频率} \times 3 - 2 - 200$$

从上面 AMD 公布的 PR 值换算规则看，实际频率更高的 Thoroughbred 核心 Athlon XP 2700+/2800+ 等由于二级缓存容量比 Barton 核心的 Athlon XP 3000+/2800+ 小，所以 PR 值标称反而低。虽然这样的计算比较科学，但这种编号方法使得 Athlon XP 在用户中造成某些困扰。

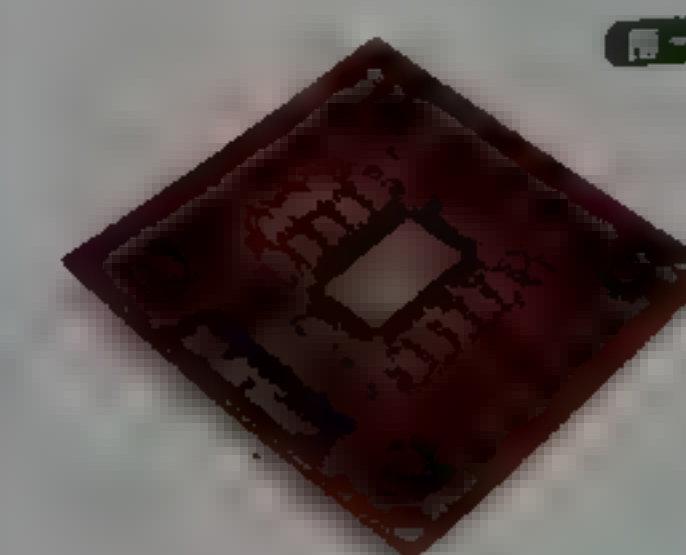


最后，Barton 核心的 Athlon XP 处理器还有一个售价最便宜的强力“小弟”——Athlon XP 2500+。它的运行频率为 1.83 GHz，与其它两款 Barton 核心处理器一样，Athlon XP 2500+ 在 333 MHz 前端总线下运行。目前 3 款处理器都已经在反应较快的国外市场上，相信不久会登陆国内市场（图-09）。

现在我们来看看 Barton 核心处理器的功耗。在核心电压上，3 款 Barton 核心 Athlon XP 与 Thoroughbred 核心一样为 1.65V。它们的最高耐热温度也同样为 85℃。Athlon XP 3000+ 的功耗达到 74.3W，如果你使用这款处理器，强烈建议搭配一个功率足够大的电源。但由于运行频率相对较低，Barton 核心的功耗相对 Thoroughbred 来说还是有非常大的改进。你可以看到 Thoroughbred Athlon XP 2800+ 功率也为 74.3W，与新版 3000+ 一样。而 Barton Athlon XP 2800+ 的功率则因此降低到 68.3W。

在实际测试中，Barton 的发热量令人满意，可以说 AMD 告别了“火炉时代”。使用普通风冷散热，Athlon XP 3000+ 的温度始终维持在 45℃（开放式环境，室温 22℃ 左右），摸上去仅有温温的感觉。其实此前的 B0 核心 Athlon XP 在控制发热方面已经相当出色。从我们下面的温度测试对比中可以看到，Barton 与 Thoroughbred-B 核心的 Athlon XP 处理器在温控上已经非常不错。

Barton 核心的兼容性是大家关注的又一个问题。对目前主流的 Athlon XP 芯片组，如 KT400、KT333、nForce2 以及 SiS746FX 都可以很好地支持 Barton 核心 Athlon XP 处理器——当然您仍然需要及时更新最地支持 Barton 核心 Athlon XP 处理器。而老一些的一些 KT266A 等芯片组由于不支持 166 MHz 前端总线而与 Barton 无缘。一般来说只要您的主板芯片组满足两个条件即可使用新 Athlon XP 处理器：核心电压支持 1.65V，系统外频支持 166 MHz（图-10）。



而对 Thoroughbred B0 核心的 Athlon XP 处理器来说，兼容度就更广泛了。只要支持 1.65V 核心电压和 133 MHz 外频即可。这个条件对大多数 Athlon XP 芯片组来说都没有问题。当然，如果你想超频，则需要搭配比较好的内存且主板支持倍频调节。

### 【硬件破解也疯狂】

频率提升带来的效能改善是人们购买更快速处理器的动力，而如果想实现这个目的可以是“免费”的，诱惑力就更大了。目前我们破解 Athlon XP 处理器倍频的方法有两种。

第一种破解方法是通过连接 Athlon XP 的两个针脚。Athlon XP 通过背面一个针脚的电压值决定倍频是否可以自由调节。我们要做的是将这支针脚同相邻的另一支针脚导通，这样获得所需要的电压值，处理器倍频就可以自由调节了（图-11）。

首先需要一根细铜线，就是一般民用电线那种（相信家家都有）。然后在 Athlon XP 处理器的外侧针脚打一个结。这个结打成死扣就可以——不要太松也不必太紧。最合适的程度是扣的大小同两个针脚距离一样。然后截断多余部分，不要留线头。下面的工作需要镊子来辅助完成。找到处理器左上角两个针（图片中的红圈部分），用镊子将刚做好的铜丝结套在上面轻推下去。注意，四周一定不能和其它针脚接触，否则您的 Athlon XP “呜呼哀哉”了我也无力回天。OK，装上 CPU 就可以在 BIOS 中自由调节倍频了。

第二种破解方法是连接 SocketA 插座上的两个焊点。这种方法的原理同前一种完全一样，都是最终要导通上文说的两支针脚。这种方法更简单，因为仅需要一根大头针（图-12）。

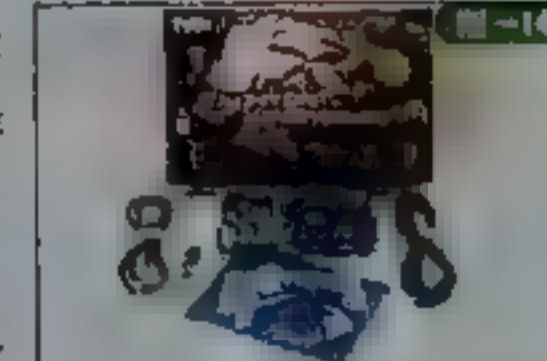
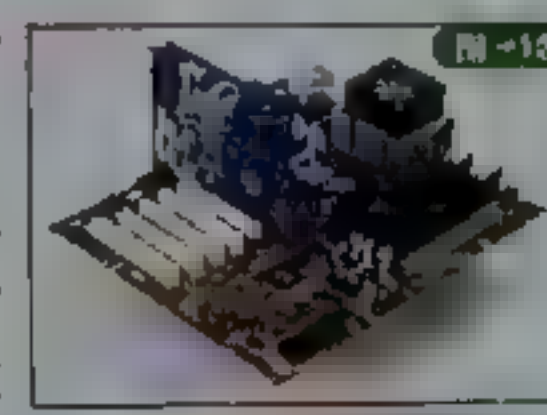
一把尖嘴钳、一枚大头针和透明胶带是这种破解改造要用到的原材料。首先目测一下主板背面这两颗针脚之间的距离，大概 3 mm 左右。然后用钳子将大头针带尖的一头钳出一段大约 4 mm 的弯。接着将透明胶带缠绕在大头针上，注意打弯的部分不要覆盖到。这样可以防止坚硬的大头针划伤主板。接下来需要费点功夫：在主板找到连接上面两个针脚的位置，最后用透明胶带固定。当然还是要注意不要让大头针导电部分接触其它针脚。这样，处理器倍频再次被破解，不过此做法有一定危险性。如果您还有更好的破解 Athlon XP 倍频的方法也可以告诉我们。

### 【顶级 Athlon XP 平台与测试说明】

性能优秀的 nForce2 平台是 Athlon XP 3000+ 处理器的最佳搭档。具体型号方面我们选择表现出色的丽台 K7NCR18G Pro 主板（图-13）。显卡使用泰安的 G9700 Pro，这是少有的非版 Radeon 9700 Pro 芯片的显卡。大厂出品，用料和做工都属上乘。并且还具备相当可观的超频能力，是 DIY 发烧友的绝佳选择（图-14）。

这里稍微说明一下。测试平台选用当前整

性能最强的 Athlon XP 芯片组 nForce2。个中原因在于，我们在过去的 nForce2、KT400 和 SiS746FX 芯片组横向测试中已经体会到了 nForce2 的性能优势。尤其是在 166 MHz 外频下 nForce2 芯片更能将 Athlon XP 的性能发挥得更好。对比用处理器的选择，我们决定采用 Athlon XP 2700+，而不是之前刚刚发布的 Athlon XP 2800+。因为前



测试平台	
CPU	AMD Athlon XP 3000+ AMD Athlon XP 2700+ Intel Pentium 4 3.06GHz Intel Pentium 4 2.80GHz
内存	Twinnos PC3200 DDR SDRAM 256M × 2 Samsung PC1066 256M × 2 Intel DB3000M/R (800E) 主频 Leak 7th K7NCR18G Pro (nForce2) 主板
显卡	泰安 G9700 Pro (128MB) 显卡 Yuan G9700 Pro (128MB) 显卡 显卡驱动 9987D 七彩虹显卡 300M P4 显卡
操作系统	Windows XP SP2 系统 nForce2 芯片组驱动 6.01 版 Intel 芯片组驱动程序 4.20.1006 Intel Application Accelerator 2.3 0.21.43 版 ATI Catalyst 3.0 官方正式版



名的实际频率为 2.16 GHz (13×166 MHz)，同 Barton 核心的 Athlon XP 3000+ 相同。从中我们可以在同频率条件下比较出二级缓存容量对 Athlon XP 系统性能的影响。

测试大致包括系统性能、处理器性能、内存性能、图形性能、硬盘性能、网络性能、DVD 播放性能、音频性能、视频性能，以此全面考察处理器的性能。

### 【性能测试——整体综合性能】



ZD Business Winstone 2002 v1.0 用来测试系统的商业性能。它模拟 Word、Excel、Netscape Communicator、ZD Content Creation Winstone 2002 v1.0.1 用来测试系统 Web、图形和多媒体等创建性能。模拟 Adobe Premiere、Adobe Photoshop、Netscape Navigator 和 Macromedia Dreamweaver 等。具体成绩如下 (图-16、图-17)。

在 Business Winstone 2002 测试中，Athlon XP 3000+ 表现良好，较同频 Athlon XP 2700+ 高出约 6% 的效能，即使同 3.06 GHz Pentium 4 相比也有较明显优势。二级缓存容量的提升对商业应用的改善效果显著。Athlon XP 3000+ 在 Content Creation Winstone 2002 测试中表现也相当不错，同 Athlon XP 2700+ 相比性能提升约 4%，但同 3.06 GHz Pentium 4 相比仍有些许差距。

### 【性能测试——处理器子系统性能】



这部分测试采用 SiSoft Sandra 2002。该测试软件的处理器子系统项目是纯粹的 CPU 性能测试，基本不涉及系统其它部分。

CPU Arithmetic 与 CPU Media 测试中，Athlon XP 3000+ 的整数运算性能优势明显。这正好对应了上面的系统综合性能测试中 Business Winstone 2002 环境。主频 2.17 GHz 的 Athlon XP 3000+ 超越 3.06 GHz Pentium 4 的情况。由于 SiSoft Sandra 2002 特别为超线程技术做出优化，因此开启超线程后 3.06 GHz Pentium 4 处理器性能获得大幅提高 (图-18、图-19)。

在处理器浮点运算方面，3.06 GHz Pentium 4 凭借 SSE2 指令集的优化小胜 Athlon XP 3000+。同样的，开启超线程后 3.06 GHz Pentium 4 再次获得大幅提升性能。需要强调的是，一套好的



系统并不只取决于处理器性能，只有系统各部分的优化组合才能获取最优的效能 (图-20、图-21)。

### 【性能测试——内存子系统性能】

对内存性能的考察一直没有绝对完美的测试软件，即使是最新的 SiSoft Sandra 2003 对搭配双通道 DDR 内存的 nForce2 芯片组也是“无以应对”，无法很好的反映出实际内存带宽。

搭配双通道 DDR333 内存的 nForce2 系统，内存理论带宽可以达到 5.4 GB/s，但测试成绩同理论带宽 4.2 GB/s 的 i850E 芯片组相比仍有很大差距 (图-22、图-23)。

### 【性能测试——3D 图形之 3DMark 03】

我们再次引入 Future -Mark 3DMark 03 测试。主要分游戏性能和 CPU 性能测试。前者包含 4 个场景：第一个场景基于 DirectX 7.0，名为“Wings of Fury”；第二个基于 DirectX 8.1，名为“Battle of Proxycon”；第三个也基于 DirectX 8.1 开发，名为“Troll's Lair”；第四个场景基于全新的 DirectX 9.0 开发，名称为“Mother Nature” (图-24)。

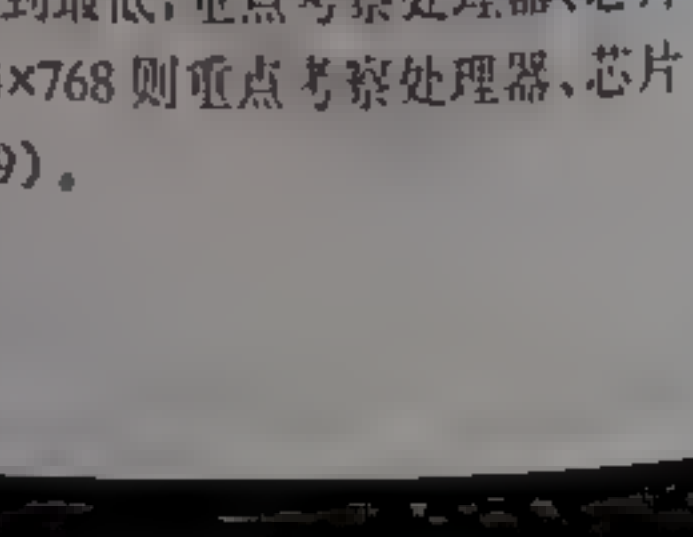
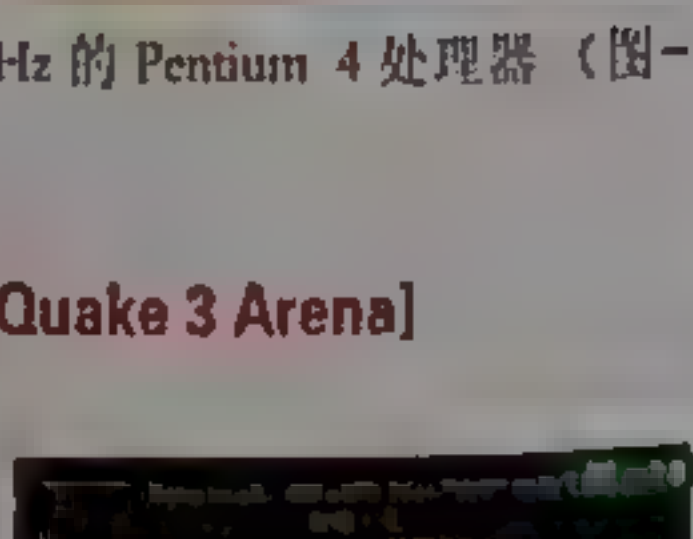
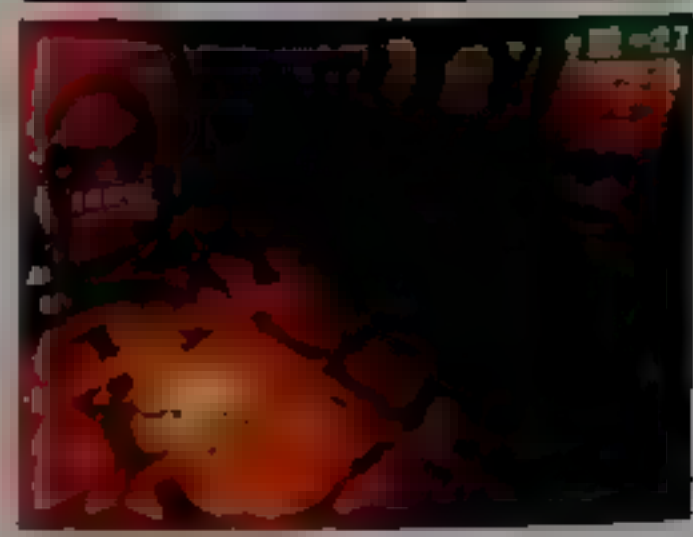
与 3DMark 2001SE 不同，图形性能测试中几款处理器的差距并不大，最终得分主要取决于系统搭配的显卡。在强大的 Radeon 9700 Pro 推动下，实际频率仅 2.17 GHz 的 Athlon XP 3000+ 与 Pentium 4 3.06 GHz 成绩相差无几 (图-25、图-26)。

如果说针对图形性能的测试部分还不能很好的反映处理器之间的性能差异，那么我们再来看看 3DMark 03 Pro 中 CPU 测试。这个测试以 Game 1 和 Game 3 场景进行，但将分辨率及画面纹理细节尽量降低，以减少显示系统对测试成绩的影响 (图-27)。

处理器性能测试使我们更容易区分出几款 CPU 的差距。两款 Athlon XP 表现出色，3000+ 成绩超越了 3.06 GHz 的 Pentium 4；而 2700+ 成绩略低于 2.80 GHz 的 Pentium 4 处理器 (图-28)。

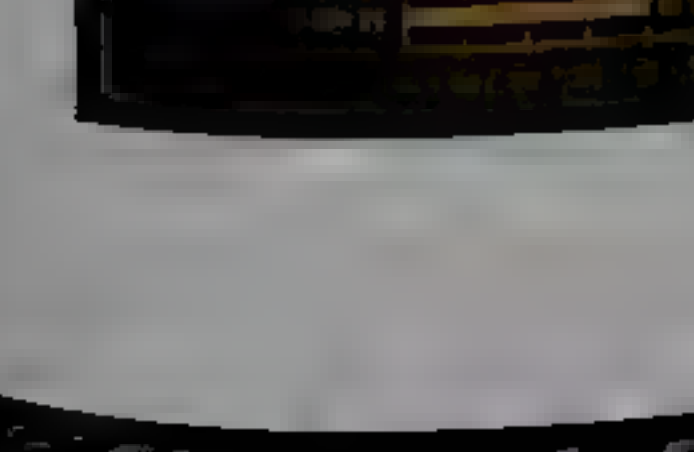
### 【性能测试——3D 图形之 Quake 3 Arena】

Quake 3 Arena 不仅是 FPS 游戏的超经典代表作，而且出色的游戏引擎也使得 3 年来我们一直将其做为测试硬件的一个基准工具。Quake 3 Arena 选用“Fastest”、“HQ 1024×768”两种模式测试。Fastest 模式下将显示系统对成绩影响降到最低，重点考察处理器、芯片组和内存性能。HQ 1024×768 则重点考察处理器、芯片组及显示系统性能 (图-29)。



Quake 3 Arena 对内存带宽与前端总线带宽相当敏感，Pentium 4 借助 i850E 芯片组搭配双通道 PC1066 RDRAM 内存的优势取得相当大的性能领先，2.80 GHz 的 Pentium 4 成绩也在 Athlon XP 3000+ 以上。凭借大容量的二级缓存，与 Athlon XP 2700+ 相比 3000+ 性能有一定提升，两种分辨率下均在 3% 左右。这里要特别声明，nForce2 SSP 芯片组对 Athlon XP 性能提升有相当大的帮助 (图-30、图-31)。

### 【性能测试——3D 图形之 UT2003】



Unreal Tournament 2003 (以下简称 UT2003) 采用了全新的 3D 引擎。其画面品质及声光效果都相当出色，而 UT2003 的姊妹作——Unreal 2 也采用相同引擎开发，目前已经上市，FPS 射击的疯狂玩家千万不可错过 (图-32)。

Athlon XP 在此项测试中表现出明显优势，与 3.06 GHz 的 Pentium 4 相比，即使是 Athlon XP 2700+ 也能将其抛在后面。而二级缓存增大后的 3000+ 性能又有进一步提升，双分辨率下都有 6% 左右的大幅改善。可以看到，在 3D 游戏方面大容量缓存颇有助益 (图-33、图-34)。

### 【性能测试——3D 图形之 DOOM III】

虽然只是不成熟的 Alpha 版，但泄露出来的 DOOM III 仍然反映出未来游戏的发展趋势，它将是未来的游戏测试王者 (图-35)。

到底是 Athlon XP 还是 Pentium 4 在 DOOM III 的表现更好呢？从结果看，主频 2.17 GHz 的 3000+ 超越了 3.06 GHz Pentium 4，双分辨率下均有 2 帧左右微弱优势。即使是 Athlon XP 2700+ 也不输于 3.06 GHz 的 Pentium 4。不提升频率的情况下，512 KB 的大容量二级缓存再次给 Athlon XP 带来了游戏性能的提升 (图-36、图-37)。

### 【性能测试——多媒体 / 视频编码】

我们测试用的 VOB 片断来自 DVD 影碟《虫虫特工队》。MPEG-4 编码是在非常流行的视频应用，它非常依赖处理器计算能力。我们用 FlashMPEG 配合 DivX v5.1 进行编码测试，压缩输出格式为 720×480 的 NTSC 制式 AVI 文件，这段 VOB 容量为 204 MB (图-38)。

遗憾！二级缓存的增加对 DivX 编码帮助很小，512 KB 二级缓存的 Athlon XP 3000+ 仅比 256 KB 的 2700+ 提升不到 1%，而 MP3 音频编码则没有任何改变 (图-39、图-40)。

### 【性能测试——3D 图形渲染】

3D Studio MAX 是流行的 3D 建模软件，最终渲染过程能充分考察 CPU 运算能力。该软件对 Pentium 4 的 SSE、SSE2 指令进行了优化，使用 Intel 处理器可以大幅提高渲染性能 (图-41)。

实际结果表明，Athlon XP 3000+ 的大缓存没有对 3D Studio MAX 5 的渲染起到任何帮助。相对同频 2700+ 来说性能提升可以忽略。同 Pentium 4 3.06 GHz 相比，3000+ 仍有大约 8% 左右的差距，渲染速度只比 Pentium 4 2.8 GHz 稍好。总体看，3D Studio MAX 5 最终渲染速度更取决于处理器主频、二级缓存的频率 (实际上，现在二级缓存频率普遍等同于处理器主频) 而非容量 (图-42)。

### 【测试总结】

Athlon XP 处理器进一步提升频率已经相当困难，因此高主频产品很难进量产，所以 AMD 决定将其二级缓存扩容到 512 KB，这样可以在低频下获得更好的性能，从而解决频率提升面临的困境。

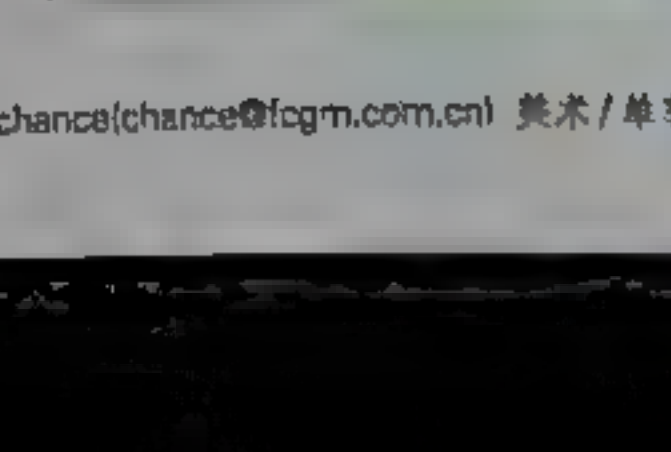
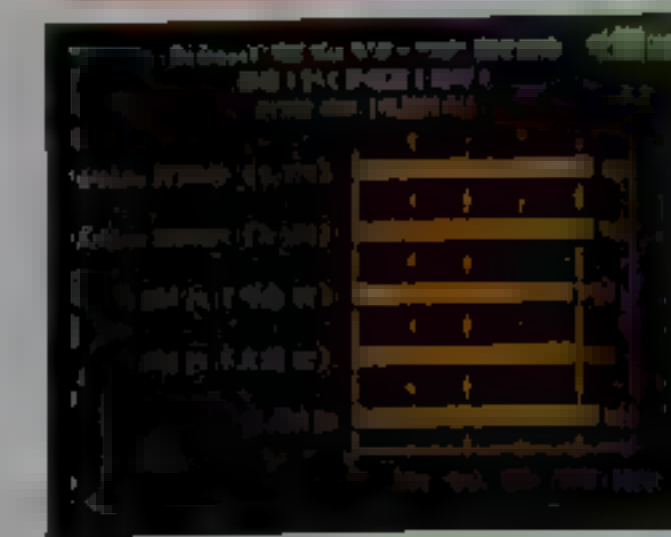
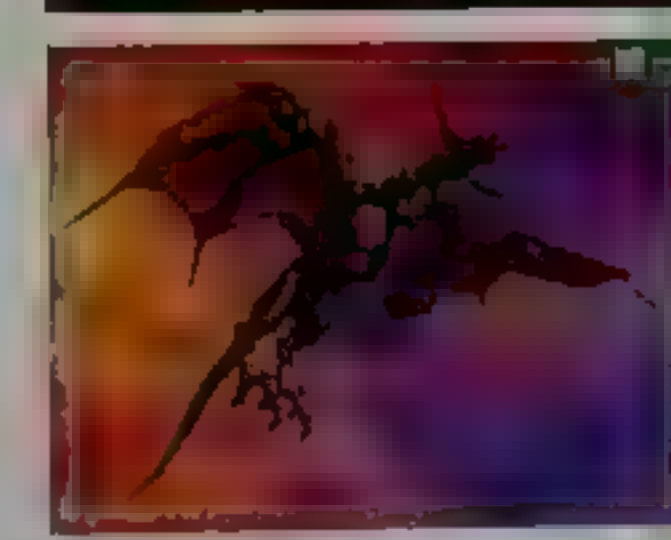
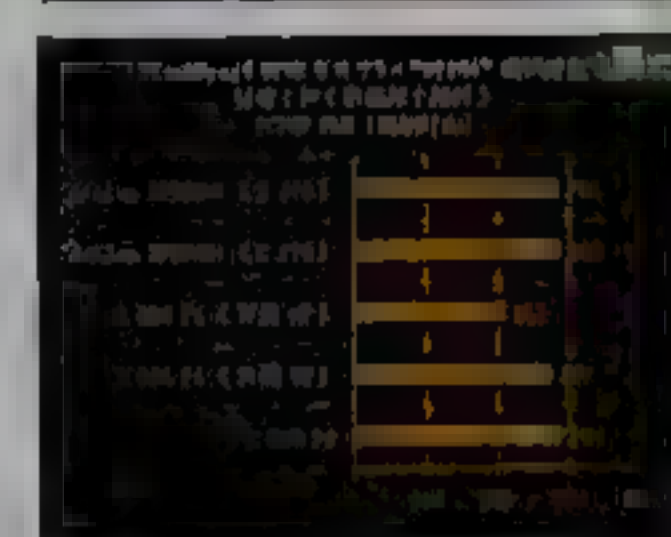
从测试看，二级缓存的增加对 Athlon XP 处理器在商业应用方面的性能提升颇有好处。而游戏性能方面，Barton 核心表现非常好，与同频率 256 KB 二级缓存的 Athlon XP 相比可以提升 3%~5%。但对多媒体视频、音频编辑及 3D 渲染方面则改善不大。在同 Pentium 4 3.06 GHz 系统的比较中，我们发现游戏方面将成为 Athlon XP 3000+ 大展身手的领域。

值得称赞的是，AMD 在控制发热方面取得不小的进步。测试环境下处理器温度始终维持在 45℃ 左右，而我们并没有为其配备顶级风扇。虽然有所改善，但 Athlon XP 3000+ 的功耗依然偏大，300W 的电源是用户必不可少的装备。但即使如此，74.3W 还是比 Pentium 4 3.06 GHz 的 81.8W 要小些。

Barton 核心的问世让 AMD 再次追上了 Intel 的步伐，但仅仅是二级缓存扩容，Athlon XP 的结构体系仍然没有得到根本改进。频率提升的困难仍然会让 AMD 头疼。想要在处理器市场上获得全面翻身，只能寄希望于 6 个月后推出的 Athlon 64 处理器了。

近期 AMD 正式通知下线主板厂商 400 MHz 前端总线的 Athlon XP 开发计划，预计在 5 月份发布。在 Athlon 64 上市前 AMD 还将凭借 Barton 核心的处理器继续支撑大梁。更高主频、更快的前端总线让 Athlon XP 仍值得您购买。

文/PCPOP.COM 授权转载





# 透过精灵看驱动

——驱动精灵 v1.4 的故事

驱动之家



## 【驱动故事——软硬件的神经】

相信很多人都遇到过安装驱动的困扰。重装操作系统,或者硬件驱动发生故障时,我们需要使用驱动程序光盘将它们重新安装到操作系统中。否则,没有驱动的设备就象没有神经的躯体,根本无法和操作系统配合完成任务。没有驱动,你的屏幕只能显示单调的 16 色,游戏不能玩,美妙的音乐不能放,连上 QQ 求助都不可能。驱动程序到底是什么?它为什么如此重要?

驱动程序是能使操作系统和硬件设备通信的底层程序,它扮演着沟通软件和硬件的角色。驱动将硬件的性能参数和支持功能告诉操作系统,再将操作系统的任务指令传达给硬件,让它正常工作。可以说,驱动是硬件的灵魂,没有驱动,再好的硬件也只是一堆废金属。我们不妨回顾一下 Windows 环境下驱动程序体系的大致发展脉络。它们大体上可分为 VxD 驱动和 WDM 驱动两大阵营。VxD 的全称是 Virtual X Device (虚拟设备驱动程序)。这是标准的 16 位 Windows 设备驱动程序接口规范。它用于管理操作系统加载的各种设备和服务。从早期的 Win 3x 到后来的 16 位/32 位代码混合的 Win 95 操作系统,VxD 体系一直占据着驱动的主流。用它编写的驱动能发挥出硬件的最佳效能,成为开发者们的首选。

然而,技术是一柄双刃剑,在提高应用效能的同时也隐藏着某些问题隐患。使用 VxD 服务能获取系统的最高权限——Ring 0 级。这里要稍微多解释一下,CPU 一共分 0~3 共 4 级权限。Windows 操作系统使用其中的两个级别 Ring 0 和 Ring 3。一般程序运行在 Ring 3 级,而系统内核运行在 Ring 0 级。要特别注意的是,运行于 Ring 3 级的普通程序能够通过一些特殊接口来控制 VxD 获得系统控制权。如果这个技术特点被病毒制造者利用,将使 Windows 安全受到严重威胁。前几年大名鼎鼎的 CIH 病毒就是利用了 VxD 技术才得以破坏硬盘和破坏 BIOS。考虑到 VxD 的稳定性和安全性,在 Windows 98 诞生的同时,微软推出了一套新的驱动程序体系——WDM。随着 Windows 95 的光荣退休,VxD 目前已逐渐退出历史舞台。在 Windows 2000 以后的操作系统中,微软彻底放弃了对 VxD 的支持,WDM 脱颖而出成为新的设备驱动程序接口规范。

WDM 的全称是 Win32 Driver Mode (Windows 驱动程序模型)。这一接口规范基于 Windows NT 内核。它的问世给驱动程序的发展带来了新的活力。WDM 采用分层化和模块化的驱动架构,极大简化了驱动程序的开发,同时还支持最新的 USB 和 IEEE 1394 等硬件标准。Windows 95 之后版本的视窗操作系统都支持 WDM。在

Windows XP/2000/ME 中,WDM 得到了进一步发展。而且 WDM 驱动在 Windows 2000/XP 和 Windows 98/ME 是源代码兼容的,用它编写的驱动程序能实现跨平台应用。

随着微软对 WDM 模型的不断完善,如今它已然成为 Windows 操作系统驱动程序的主流。

## 【识别 Inf——备份驱动的关键】

一般来说,要正确安装驱动程序,需要一定的计算机知识。这对操作尚不熟练的初学者来说简直是一场噩梦。不单是初哥,即使是老手也同样会遇到某些烦恼。他们一般对机器硬件比较了解,安装驱动轻车熟路。但遇到驱动程序丢失而又上不了网,不管什么人都会因此头痛不已。电脑高手要懂得未雨绸缪。首先要对操作系统非常了解,在没有驱动安装包的情况下,我们也有办法把已经装好的驱动程序从系统里一个个倒着“抠”出来以备不时之需。

我们知道,驱动程序在安装时会调用脚本文件来控制拷贝哪些文件,然后确定拷贝的具体路径,最后还要写入注册表键值来完成安装操作。和一般应用程序的安装脚本不同的是,微软要求驱动的制作程序和安装脚本必须格式统一。当我们用设备管理器安装或升级一个驱动时,驱动安装向导会向我们询问安装信息文件 \*.inf 的位置。这个 inf 文件就是驱动程序安装脚本。通过 inf 脚本你就可以知道这个驱动程序包含哪些文件。当安装完毕后,所有的 inf 脚本都保存在 Windows 目录的 inf 文件夹下(在 Win 9X 下是 \inf\other 目录)。查看 inf 脚本你会发现它是由一些“章节”组成的纯文本。每节定义一类安装信息。我们以某显卡的 inf 脚本为例来简单了解一下这些章节的含义。

Version 节:这里定义所有的 Windows inf 标准头信息。一般包括驱动程序的开发厂商、设备类型、驱动版本号和编译/发布日期等。

[Version]

Signature="\$Chicago\$"; 注意,如果签名不是 \$Chicago\$,那么 Windows 不会把 inf 文件当作可识别的任何设备类型脚本文件接受; Provider=%NVIDIA%; 这里标志硬件设备的生产厂商,本例是一款 NVIDIA 显卡的驱动;

ClassGUID={4D36E968-E325-11CE-BFCC-08002BE10318}; 类 GUID (图形用户界面设备的缩写),表明这是某显示部分的驱动脚本;

Class=Display; 设备子类,Display 表明是显示卡驱动;

CatalogFile=NV4\_DISP.CAT; 这是微软的数字签名文件;

DriverVer = 12/31/2002, 4.2.3.0; 这是驱动程序的版本,原来是 NVIDIA 最新的 42.30 驱动。

SourceDisksNames 节:这里的标识说明了文件复制和重命名操作所使用的源文件磁盘。一般格式为 DiskOrdinal="DiskDescription", DiskLabel, DiskSerialNumber

[SourceDisksNames]

1 = "DiskId1";

2 = "DiskId2";

3 = "DiskId3";

SourceDisksFiles 节:命名安装时使用的源文件并标识这些文件的源盘

[SourceDisksFiles]

nv4\_mini.sys = 1

nvinstnt.dll = 1

nvsvc32.exe = 1

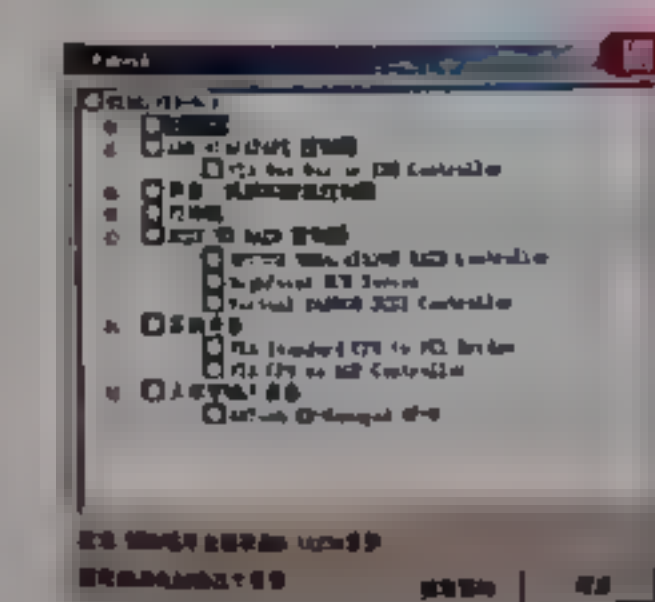
.....

注意,这个 SourceDisksNames 字段就是我们备份驱动的关键。驱动程序里所有包含的文件都会在这个字段列出来。把这些文件都记录下来,然后利用 Windows 的查找功能把这些文件整理合并,驱动就备份好了。

您看到这里也许会觉得有些头大。是的,由于要进行手动操作,步骤烦琐则难免发生错误。而且如果要备份的驱动程序文件很多,一个个查找、复制、粘贴,工作量也确实不小。比如 NVIDIA 的“雷音”系列驱动就包含 130 多个文件。要这样备份,花的时间估计也够重新安装一次系统了。

面对同样困扰的驱动之家工作人员,终于通过编制一个小程序而使问题迎刃而解,这就是最初的“驱动精灵”。

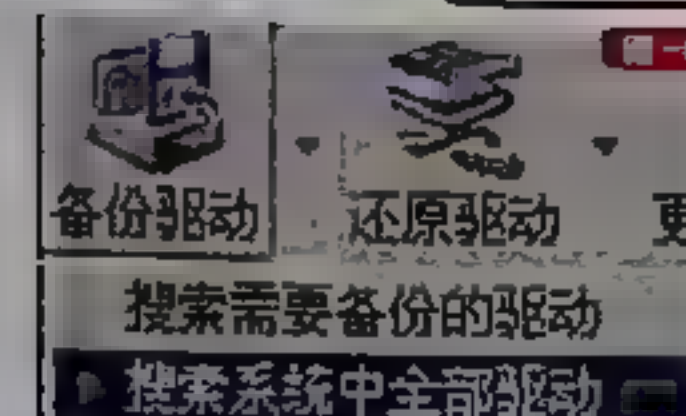
## 【驱动精灵现身】



驱动精灵的雏形是一款简陋的驱动提取小工具(图-01)。当时是为了方便网站的工作人员进行驱动更新,从 Windows Update 和 Live Update 等工具包中提取驱动程序而制作的。很多硬件厂商喜欢把驱动和附带的小增效工具捆绑在一起发布,而这些集成的安装包往往都是几十甚至上百 MB,

非宽带用户下载起来实在非常痛苦。为了方便“小猫”们下载,驱动之家就用这个小工具把其中的驱动核心单独提取出来发布。

这个工具开发完成后一直在驱动之家内部使用,后来发现网上有同类功能的软件开始流行起来,但大多是共享软件,需要付费才能使用。作为国内最大的驱动程序网站,我们决定把这个工具进行改进,免费发布。经过程序开发小组几个月的艰苦 Coding,驱动精灵 1.0 面世了。刚一发布,这个新生的小宝贝就受到广大用户热烈欢迎,第一个月下载量就突破 30 万。当然,1.0 版 Bug 不少,软件发布后几周里,我们几乎每天都要收到上百封用户来信,这帮助开发人员及时发现错误,而更多热情的读者给我们提出各种改进建议……在大家的热心提



下,驱动精灵慢慢成长完善起来。如今,它已经有了最新的 1.4 版本(图-02)。

运行驱动精灵可以看到类似 Windows 设备管理器的界面,新的 1.4 版采用了 RealOne 的界面视觉

方案,相信会让大家满意(图-03)。驱动精灵能够检测硬件设备并把系统中安装过的驱动程序搜索出来。如果您也需要备份操作系统自带的驱动,可以点击备份驱动的下拉菜单,选择“搜索系统中全部驱动”(图-04)。一般来说,操作系统自带的驱动不需要备份,所以您只选择“搜索需要备份的驱动”就足够了。点击列表中的硬件设备,下面的信息栏会列出相关信息,您可以根据需要选择自己要备份的内容。

如果不知道需要备份哪些驱动程序,那就全部选择吧(图-05)。

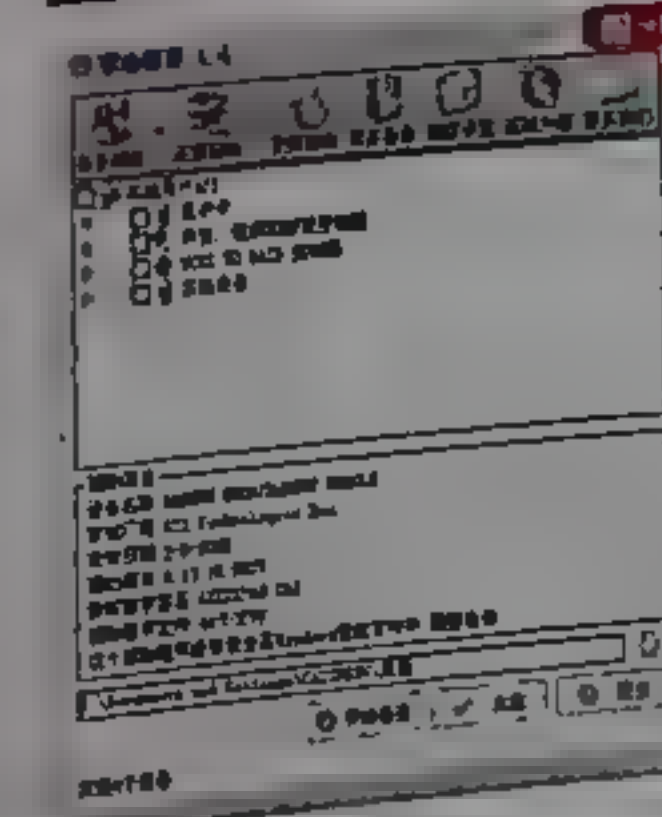
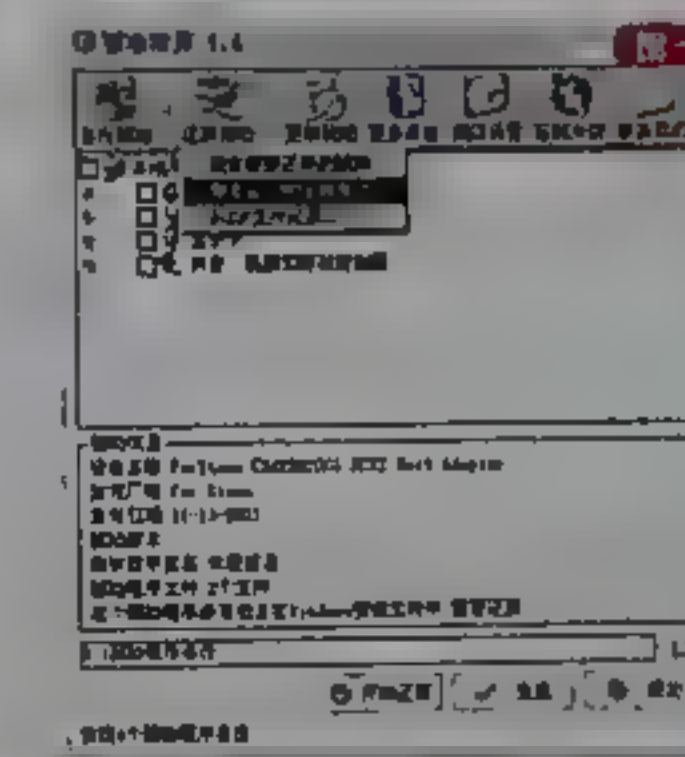
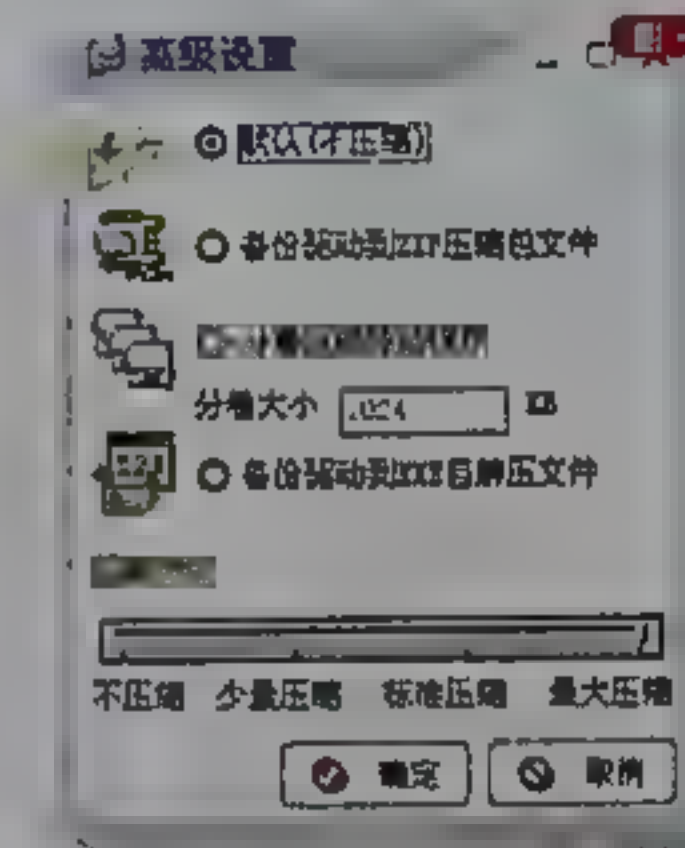
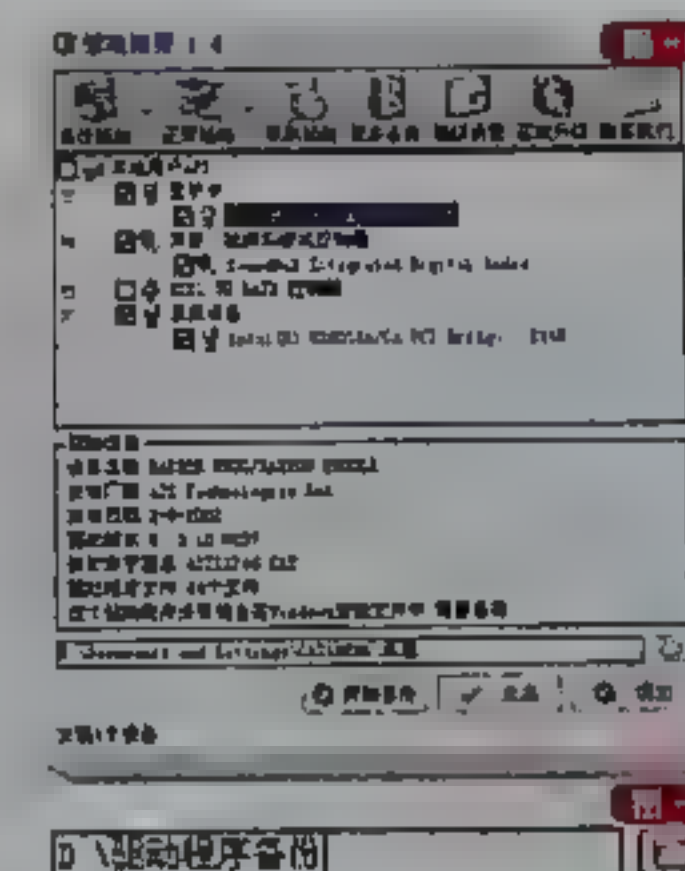
特别要注意驱动备份的目录选择,如果准备格式化 C 盘以便安装新系统,就不要将驱动程序备份到那里去,否则就前功尽弃了(图-06)。

点击开始后,只要几秒或几十秒,驱动就备份到您指定的目录下了,同时驱动精灵还会生成一个记录备份信息的报告,您可以根据报告查看驱动程序是否备份成功。为了节省硬盘空间和方便管理,驱动精灵也提供多样化的备份方式。点击高级设置,您可以把备份的内容制作成压缩文档(图-07)。某些情况下您需要把本机的驱动拿到其他电脑上安装,要用软盘或优盘携带时,分卷压缩功能就可以帮上忙。它自动把备份的驱动压缩成指定大小的块,这样可以非常方便的把一张盘放不下的驱动分成几份带走。此外,软件还能调节压缩比,一般选择最大压缩就可以,这时的制作速度仍然非常快。通过驱动备份,大家可以完全免去重新安装系统后驱动源盘丢失的烦恼。

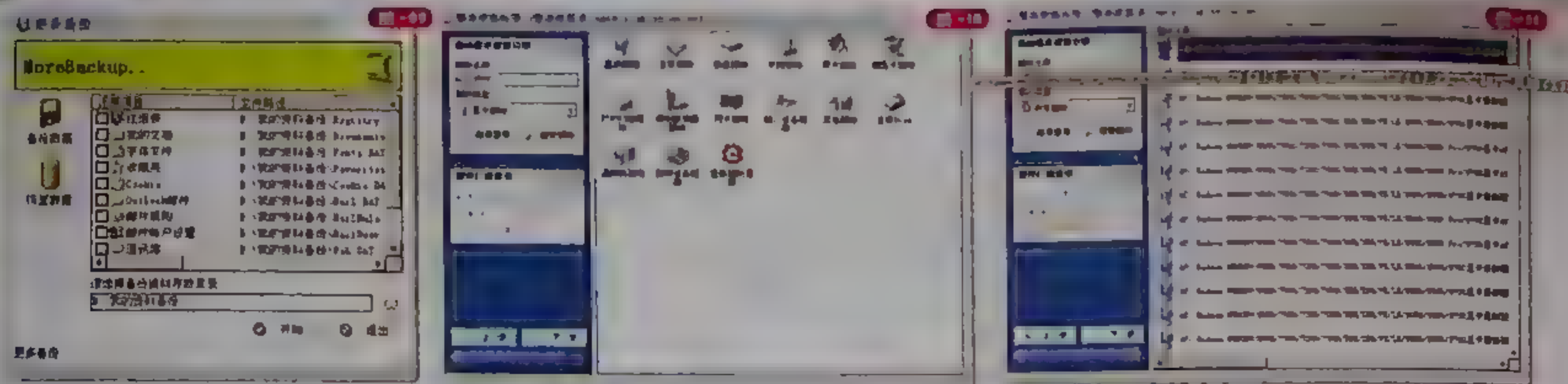
驱动备份出来了,在重装系统后还要一个个装回去并忍受因此带来的无数次重新启动?No! 驱动精灵为您提供简便的驱动安装方案。首先选择好驱动程序备份文件的存放目录,点击还原,备份的驱动就会在列表中显示出来。您也可以选择“从 ZIP 文件还原”以恢复用压缩方式备份的驱动。只要点击开始还原按钮,驱动就会开始自动安装(图-08)。

要注意,在安装过程中屏幕会闪几下(如果选择安装显示卡驱动),这是正常的。驱动还原完成后会提示重新启动一次计算机,之后所有的驱动就都装好了。很简单吧,利用驱动精灵即使是刚入门的新手也能轻松完成这个工作!

此外,在重装系统前,你应该备份的东西可能不只驱动,还有很多个人资料,比如工作文档、字体文件、网址收藏夹、邮件通讯簿……







Hum,还有你和众MM的精彩QQ聊天记录等。这么多东西要是手动备份,一来麻烦,二来可能备份不全。没关系,驱动精灵已经帮你想到了。看看驱动精灵的更多备份功能,这些工作你只需要按几下按钮就可以完成。甚至连主板的BIOS设置和引导区信息也能备份(图-09)。

### 与时俱进——永远用最新最好的驱动

多数情况下,新驱动能使硬件发挥最大效能,经常更新驱动是每个DIY玩家必做的功课。对熟悉驱动之家的用户来说,在我们的网站查找新驱动不是问题,但对新手来说恐怕不那么容易。不用慌,驱动精灵提供了最简便的驱动查找方式,即使是菜鸟也能很快上手。

驱动精灵集成有25,000多条记录的庞大硬件驱动信息库,而且查找过程完全在本地进行,不必担心网速的影响。驱动精灵提供两种驱动查找方式:关键字模糊查询和向导查询。我们以查找ATI Radeon 8500显卡驱动程序为例,为大家介绍这两种查询方法。

关键字查询:在驱动名称输入框中输入“ATI 8500”或者“Radeon 8500”(图-10)。点击搜索。OK,结果出来了。看到没有,第一行就是最新驱动。选中,点下一步就会直接链接到驱动之家下载页面,赶紧Down吧(图-11、图-12)。

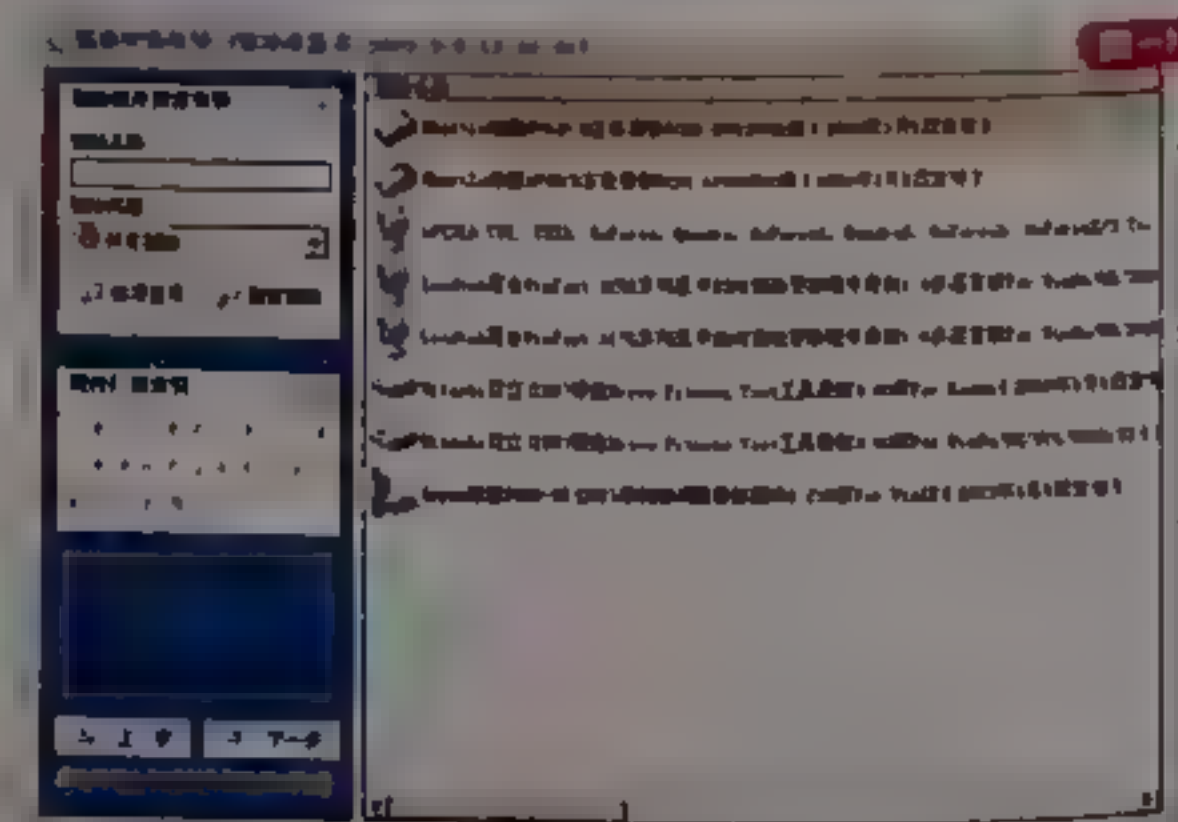
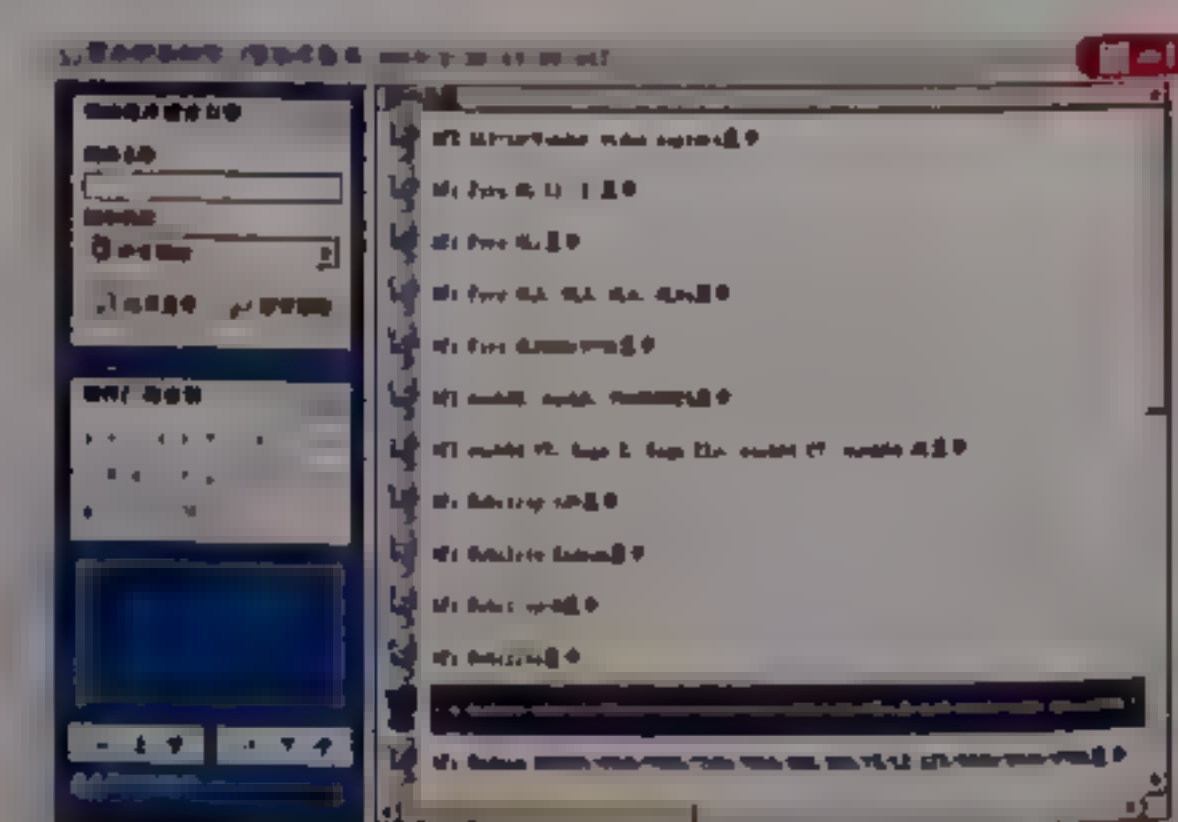
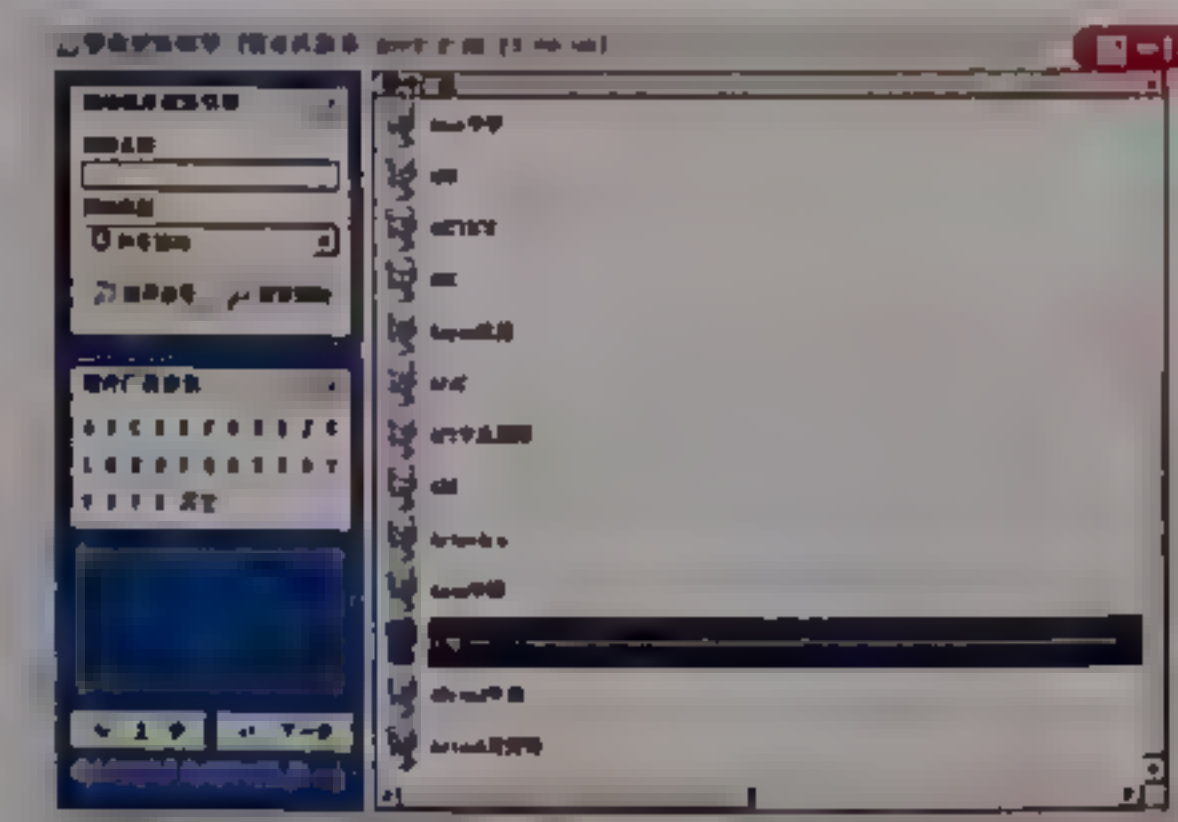
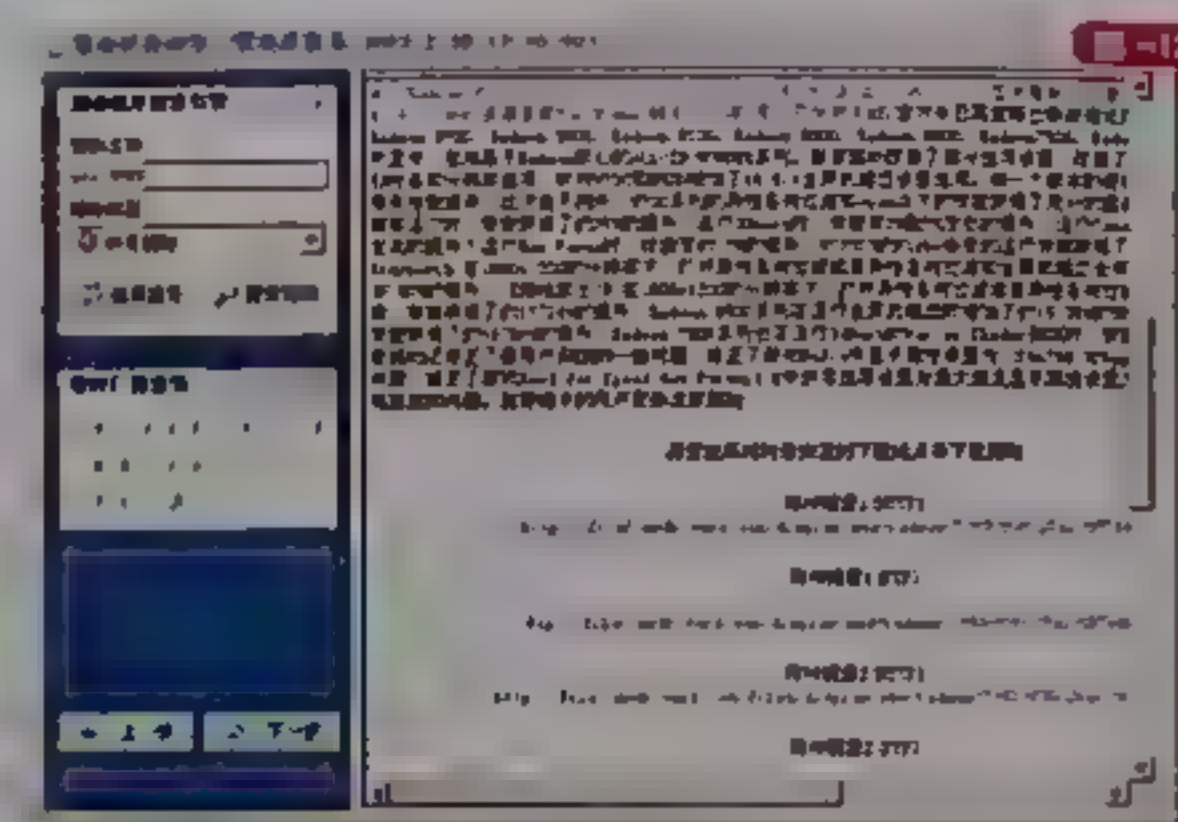
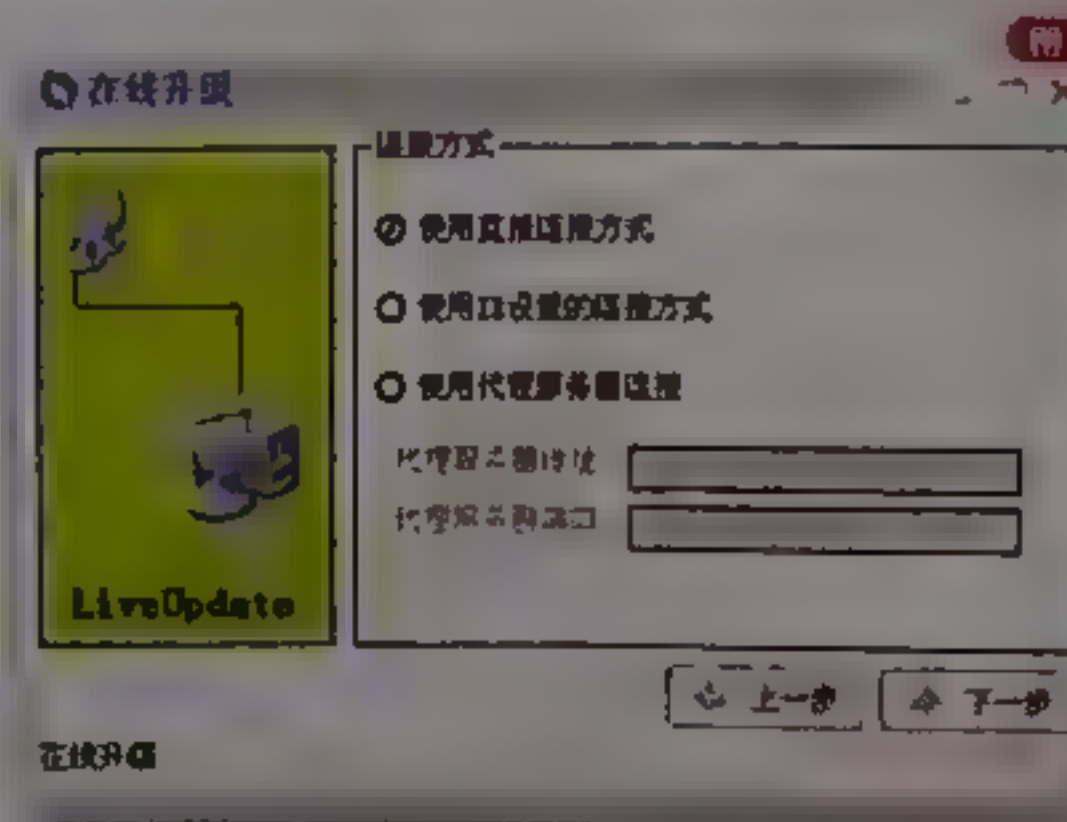
向导查询:适合对硬件设备有一定了解的用户。首先确定查询种类,例子中的“ATI Radeon 8500”属显示驱动,选中相应图标点下一步就会转到厂商查询页面。有必要说一下的是,您可以利用“硬件厂商索引”快速定位要查找的硬件厂商名。例如我们要查找的厂商是“ATI”,在索引“A”上单击就会列出所有以“A”开头的厂商名(图-13)。

点下一步,转到硬件类型查询页面,看到适用于ATI Radeon 8500DV/8500/7500/7200/7000/DDR/SDR/VE/LE/AIW/9000/9000/Pro/9700显卡的驱动被归为了一类(图-14)。再后面的步骤就和前一种方法一样了。

另外,还可以通过查看最新驱动更新来查找你所需要的驱动程序。最新驱动更新一直是驱动之家的传统栏目,如今我们已经把它搬到驱动精灵里来了。点击最新驱动更新图标就可以和网站一起每天更新驱动库的信息(图-15)。

驱动之家每天更新大量驱动资料,通过驱动精灵的在线升级从这里的数据库下载每天最新的更新信息,您就可以保持拥有最新的驱动资讯(图-16)。如果驱动精灵发布了新版本,也可以通过此功能进行升级而无需重新下载整个软件。

对最终用户来说能够拥有更加便捷的操作是无比欣喜的体验,而驱动精灵就是顺应这种趋势诞生的工具。玩家不用在浩瀚的驱动海洋中苦苦寻觅需要的驱动程序,而电脑系统的安装也不再因为驱动源盘的丢失而艰难。便捷的操作再加上完全免费,您要做的就是轻轻一点!



### 任天堂下一代主机 NEXUS 细节曝光

日前,一家瑞士网站刊登了任天堂下一代游戏主机 NEXUS 的照片和一些细节参数。据该站报道 NEXUS 将取代目前任天堂的 Game Cube 游戏主机。

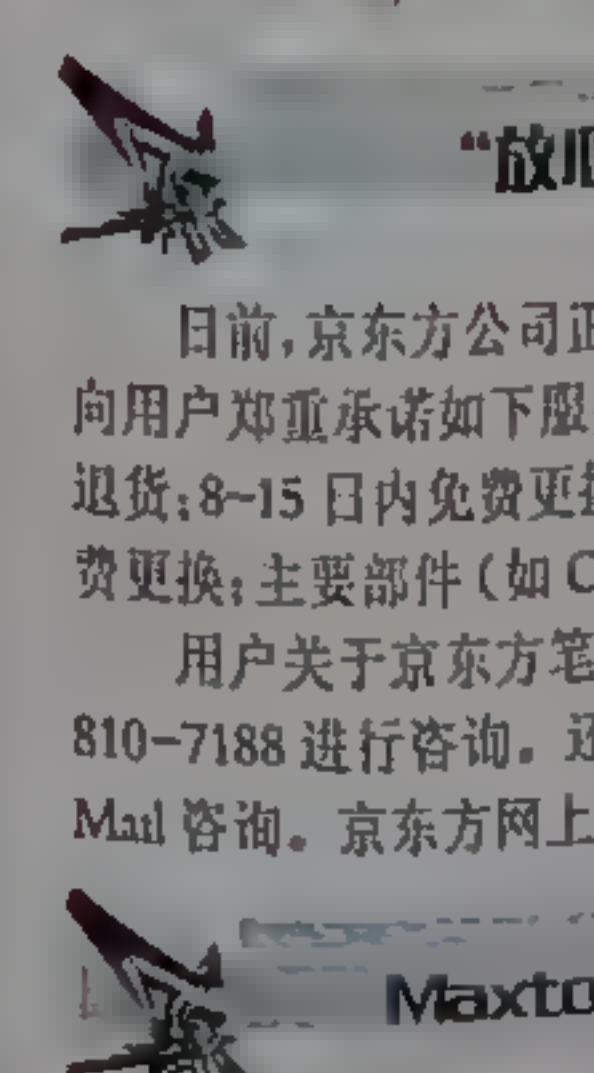


该站提供的 NEXUS 资料表明,新主机将采用 IBM 精简指令集的 G4 Gekko II 处理器,主频速度提高至 2.07 GHz。它采用 64 bit 整数处理和 128 bit 浮点处理架构,配备 ATI 第二代 Flapper II 图形芯片,纹理带宽达到 25.6 GB/s,系统内存带宽 12.8 GB/s,支持 32 位色渲染和 24 位 Z-Buffer。任天堂 NEXUS 在音效系统方面将采用特制的 Amred 24 bit DSP,集成 32 KB RAM 和 32KB ROM 指令内存。该款 DSP 芯片的工作频率为 241 MHz,支持杜比数字 EX 6.1 声道输出,支持杜比逻辑 II 环绕。NEXUS 主机内存最大 256 MB,内存类型为 1T-SRAM。它的最大分辨率为 1600×1200 像素,集成 Memory Card 接口和 USB2.0 接口。

另据最新传来的消息,任天堂和 ATI 已经签署协议,将由后者为 NEXUS 提供图形子系统。

### 昂达新品出击

日前昂达机构推出了支持 AGP 8×的新精简版“闪电 9428”显卡。精简版 9428 采用 GeForce 4 Ti4200-8×芯片,并以 899 元市场最低价出击。闪电 9428 精简版与前代有同样豪华的做工。采用金黄色 PCB 设计、三星 4 纳秒显存颗粒,容量 64 MB。闪电 9428 的“黄金太阳”散热系统可以将热气迅速传递出去。该卡并没有采用 NVIDIA 公板设计,而是根据 Ti4200-8×的特性对显卡进行了优化,做到度身定做。由于采用精简版设计,所以 9428 只配备标准 VGA 接口,省略了 DVI 和 TV 视频接口。



### “放心笔记本电脑”让你放心

日前,京东方公司正式提出“放心笔记本电脑”的产品理念。京东方向用户郑重承诺如下服务:凡购买京东方笔记本电脑的用户,7日内免费退货;8-15日内免费更换;整机1年内维修两次以上仍不能正常使用免费更换;主要部件(如CPU、显示屏、内存、硬盘等)提供2年保修。用户关于京东方笔记本电脑方面的问题可随时拨打免费电话800-810-7188进行咨询。还可以登录网站(www.boe.com.cn)查询或发E-Mail咨询。京东方网上随时提供软件升级服务。

### Maxtor 中国设厂,适应未来发展

Maxtor 公司日前宣布,将在苏州工业园建造一间新制造工厂。新工厂将于3月中旬开始兴建,预计2004年下半年完工,新厂建筑面积约80

万平方英尺,以确保公司适应未来发展。Maxtor 同时表示在今后5年投资中国工厂的金额将高达2亿美元。

目前,新加坡是 Maxtor 生产制造中心。借鉴其运营的成功经验,中国工厂将延续同样的领先地位。苏州工业园是中国和新加坡政府合作项目,运营管理将参考新加坡成功经验,所以非常适合 Maxtor 公司。中国工厂将主要生产桌上型硬盘,其中部分产品供应国内市场。新加坡工厂将继续生产高端桌上型和服务器硬盘。

### 艾尔莎影雷者 728 极速快感

日前艾尔莎图形加速卡新作——影雷者 728 全面上市。该卡采用 NVIDIA AGP 8×系列的 GeForce4 Ti4800SE 芯片,搭载短小精良的 Micro-BGA 128 MB DDR 高速显存,大幅减低贴图与运算的冲突,有效提升显卡整体效能。配备第二代光速内存架构及 nFinite FX 特效引擎,影雷者 728 完整支持 DirectX 8.1 及 OpenGL 1.3;最新 AGP 8×规格,使图形处理效能得以进一步提升。配合全屏反锯齿技术及光源运算器,为玩家提供丰富的图像品质,轻松展现重量级游戏场景的极速快感,流畅表现高真实度的动画画面。影雷者 728 配置一个 VGA,一个 DVI-I 接口及一个 VIVO 端口,提供丰富的输出方式。12 层 PCB 板设计,确保线路间的距离,有效降低讯号及元件干扰,保证显卡在超高频率下稳定工作。



### 新 GeForce Go 将便携电脑带入影院级

3月17日,NVIDIA 宣布推出 GeForce FX Go 系列,这是业界第一个 DirectX 9.0 级移动图形芯片家族。该系列目前包括 5600 和 5200 两款,旨在为笔记本电脑带来影院级计算功能和前所未有的视频效果。和台式机 GeForce FX GPU 一样,新型移动 GPU 也具有相同的影院级计算功能,包括带有用于实现出色特效的高级顶点着色和像素渲染器的 CineFX 架构。此外,GeForce FX 移动 GPU 产品家族可通过 NVIDIA 统一驱动架构(UDA)提供最好的兼容性和可靠性。新型移动图形处理器还采用 NVIDIA PowerMizer 2.0 技术,可进行高级动态电源和电池管理。低功耗、高性能以及卓越稳定性的有机结合将为用户带来完美的移动娱乐平台。

NVIDIA GeForce FX Go 系列将在2003年4月上市,目前已受到全球各大笔记本电脑 OEM 和 ODM 厂商广泛欢迎。包括东芝在内的多家厂商将很快宣布在其产品中采用该解决方案。

### 威盛发表 Apollo KT400A 芯片组

2003年3月10日,威盛电子宣布推出 VIA Apollo KT400A 系统芯片以兼容新一代 AMD Athlon XP 3000+处理器。它是当前最快的单信道 DDR 芯片组,可充分满足游戏玩家和专业使用者对顶级系统效能、最新接口和网络连接的要求。

KT400A 核心整合 FastStream64 内存控制组件,采用预缓冲器的扩充配置,能缩短内存控制芯片的存取延迟时间,不需支出双信道芯片组额外的双内存模块成本,就可显著增加效能。在3D应用环境下,KT400A 比上一代 KT400 拥有高出10%以上的效能,同时也增加了对 Serial ATA 的支持,并内置 VIA Vinyl Audio 6 声道环绕音响,支持 AGP 8X。

KT400A 将是游戏玩家和专业级使用者 2003 年在 AMD Socket A 平台的新选择。



## AIAS2002 年度游戏大奖正式公布

奖项	获奖游戏	制作/发行
最佳游戏	Battlefield 1942	Digital Illusions/EA
最佳电脑游戏	Battlefield 1942	Digital Illusions/EA
最佳电脑游戏创意	Battlefield 1942	Digital Illusions/EA
最佳联网游戏	Battlefield 1942	Digital Illusions/EA
最佳电脑动作游戏	Grand Theft Auto 3	Rockstar North/Rockstar Games
最佳电脑 FPS 游戏	Medal of Honor: Allied Assault	2015 Inc./EA
最佳电脑角色扮演游戏	Neverwinter Nights	Bioware/Infogrames
最佳电脑模拟游戏	The Sims Unleashed	EA Maxis/EA
最佳电脑体育游戏	Madden NFL 2003	EA Tiburon/EA
最佳电脑战略游戏	Warcraft 3: Reign of Chaos	Blizzard/Blizzard
最佳大型多人游戏	The Sims online	EA MAXIS/EA
最佳家用机游戏创意	Animal Crossing	Nintendo/Nintendo of America
最佳家用机游戏	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft Montreal/Ubi Soft
最佳家用机动作冒险游戏	Grand Theft Auto: Vice City	Rockstar North/Rockstar Games
最佳家用机格斗游戏	Tekken 4	Namco/Namco
最佳家用机 FPS 游戏	Metroid Prime	Retro Studios/Nintendo of America
最佳家用机平面动作冒险游戏	Ratchet & Clank	Insomniac Games/SCEA
最佳家用机赛车游戏	Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA Black Box/EA
最佳家用机角色扮演游戏	Animal Crossing	Nintendo/Nintendo of America
最佳家用机体育游戏	Madden NFL 2003	EA Tiburon/EA
最佳家庭游戏	Mario Party 4	Hudson/Nintendo of America
最佳掌机游戏	Metroid Fusion	Nintendo/Nintendo of America
殿堂传奇人物	铃木裕	SEGA
动画突出成就	Sly Cooper and the Thievius Raccoonus	Sucker Punch/SCEA
艺术指导突出成就	Sly Cooper and the Thievius Raccoonus	Sucker Punch/SCEA
角色、故事突出成就	Eternal Darkness: Sanity's Requiem	Silicon Knights/Nintendo
游戏策划突出成就	Animal Crossing	Nintendo/Nintendo of America
游戏引擎突出成就	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft Montreal/Ubi Soft
游戏音乐突出成就	Medal of Honor: Frontline	EALA/EA
音响设计突出成就	Medal of Honor: Frontline	EALA/EA
视觉引擎突出成就	Lord of the Rings: The Two Towers	Stormfront Studios/EA

注: AIAS, 即 The Academy of Interactive Arts and Sciences, 美国互动艺术与科学学院。

## SEGA 与 SAMMY 今年 10 月合并

日前, SEGA 与 SAMMY 正式宣布, 这两家国际知名的游戏大厂将于今年 10 月 1 日正式合并, 以便建立一个世界性的更大的娱乐企业, 整合双方资源, 最大限度地利用提升双方企业资源的利用到最高峰。据悉, 目前暂定的方式是双方合并成一个新公司, 至于是否完全合并还是各自保留一部分领导机构会在 3 月份公布, 新公司的社长现已预定由 SAMMY 公司现任社长里见治担任。双方还将在两家公司内挑选出委员, 成立事业统合委员会, 就合并、股票转移交换方法等问题进行讨论谈判, 5 月下旬开始缔结正式契约书, 6 月下旬股东大会确认后, 10 月 1 日正式合并。预计新公司的总值将达到 2900 亿日元, 双方的合并比率将为 SEGA 占股 54%, SAMMY 占股 46%。

SAMMY 现任社长里见治表示, 鉴于 SEGA 品牌的巨大号召力, 新公司可能会继续以 SEGA 为名号, 而且 SEGA 现有的开发项目和其多平台软件开发商的地位也不会因此而改变, 他也在合并后 SEGA 现任社长佐藤秀树能够成为新公司的核心领导成员之一, 并对合并后的未来前景充满了信心。

与此同时, SEGA 方面还断然否认了 SEGA 将被微软、EA 收购的传闻, 他们也没有收到对方提出的类似计划, 因此类似的谈判事实上根本就不存在。而据称受此前传闻的影响, 近年来一直状态低迷的 SEGA 股价一度出现大幅反弹, 曾创下一天内上升 15% 的佳绩, 但 SEGA 的这一否定则使其股价重新下跌, 当天跌幅超过 5%。

## 《异形 II》全国征文大奖赛获奖名单揭晓

由奥美电子代理的科幻恐怖游戏《异形 II 原始猎杀》已于 2003 年 3 月 10 日在国内正式上市, 而由《科幻世界》杂志社与奥美电子以及《大众软件》、《家用电脑与游戏》、《电脑商情报》、网易游戏频道等多家单位联合举办的《异形 II》全国征文大奖赛已经落下帷幕, 作为近几年来规模最大的游戏类征文大赛, 其结果自然备受瞩目, 各组获奖者名单经过各评委(著名作家、中国科幻文学界泰斗叶永烈, 著名作家、茅盾文学奖获得者阿来, 著名学者、中国奇幻文学界泰斗朱学恒, 奥美电子 CEO 张曙波) 的认真评选后相继产生。现将各组获奖者名单公布如下

小说组 一等奖(1名) 《异形原理》 二等奖(2名) 《钟响之时》 《地下》 三等奖(5名) 《爱拉者》 《家园》 《叫我一声妈妈》 《异形大战铁血战士》 《异形 II》	赛建(重庆雪山) bowu zhang 邵斌(法国马赛商学院)	美术组 一等奖(1名) 空缺 二等奖(2名) 空缺 1名 《异形 II》 三等奖(5名) 空缺 4名 《异形 II》	评论组 一等奖(1名) 空缺 二等奖(2名) 空缺 三等奖(5名) 空缺 3名 《当电影遇上游戏》 《游戏与电影》
--	---------------------------------------	---	--

奖品  
一等奖: 现金 1000 元 + 限量版主机 1 块 + 阿斯顿马丁卡 1 块 + 《异形 II》珍藏版 1 个  
二等奖: 阿斯顿马丁卡 1 块  
三等奖: 《异形 II》+《异形 II 原始猎杀》游戏软件各 1 套。

另外, 每位获奖者均可获得《家用电脑与游戏》整年赠阅, 并从以下奖品里任选一项 1、《大众软件》整年赠阅; 2、《电脑商情报·游戏天地》整年赠阅; 3、《星际争霸》同人小说集; 4、《科幻世界》整年赠阅。

注: 美术和评论组所空缺的奖项名额和奖品将保留, 截止到 2003 年 6 月 1 日, 欢迎大家继续投稿至大赛专用邮箱 aliens2@aomeisoft.com

本次活动奖品阿斯顿马丁卡由顶神科技友情提供。大赛获奖作品将在各联办媒体酌情发表, 并由科幻世界杂志社集结出版。

## 全国汽车拉力赛如火如荼 数码汽车拉力赛粉墨登场

每年一度的全国汽车拉力锦标赛上海拉力赛刚刚结束, 北京拉力赛又将于 2003 年 5 月 30 日下午在北京圆明园正门举行发车仪式, 并于 5 月 31 日至 6 月 1 日在北京市海淀区北安河乡、聂各庄乡、温泉镇隆重举行。

本次 2003 年北京拉力赛的主题, 将与北京海淀区科技、文化特色相融合, 除了一系列的文化宣传活动之外, 还于 2003 年 3 月 29 日至 30 日在北京海淀区举办了生动形象、观赏便捷的数码汽车拉力赛。组委会表示, 北京拉力赛的宣传活动中举行此次数码汽车拉力赛, 目的是扩大 2003 年全国汽车锦标赛的影响, 同时可以快速、高效地普及汽车运动知识、促进汽车游戏软件开发、传播汽车拉力赛的品牌效应、展现北京海淀区特有的科技与文化魅力, 引起社会各界对即将举办的北京拉力赛的广泛关注。

关于今后是否会在全国汽车拉力锦标赛各赛区的宣传活动中都引入数码汽车拉力赛, 国家体育总局汽车摩托车运动管理中心主任石天曙先生在回答记者提问时表示, 此次北

京赛区的数码汽车拉力赛是一次很好的宣传活动, 将作出一次有益的尝试。根据各地的情况, 相关的宣传活动必将从中获得很多的经验和启发。

在新闻发布会上, 本刊竞速游戏的特约作者王博先生, 还作为此次数码汽车拉力赛的策划人, 对相关情况向与会者做了说明。



## GBA SP 称霸游戏主机市场



虽然任天堂的最新游戏掌机 GBA SP 今年 2 月 14 日才正式发售, 但日本地区 2 月 10 日~16 日的游戏主机销售资料表明, 这款掌机在短短两三天之内就创造了十多万以上的销售佳绩。在日本市场更出现了疯狂抢购的情况, 由于市场需求太大,

供货不足, 任天堂甚至已终止了 GBA SP 电视广告在日本的播放, 让此前那些怀疑它市场潜力的人大跌眼镜! 看来任天堂预定 3 月底卖出 200 万部 GBA SP 的目标很快就会实现了, 而且有望创造新的纪录。据任天堂的发言人称, 就连他们自己也没料到 GBA SP 会如此受人青睐, 以至供不应求。现在他们正在努力增加主机的生产能力以满足市场的需要。

与此同时, 任天堂并没有沾沾自喜, 裹足不前, 而是于日前宣布将向 Matrix Semiconductor 注入 1500 万美元的资金, 赞助其最新的科技研究。Matrix Semiconductor 是一家位于加拿大的存储技术开发公司, 主要产品为一些低成本、高密度而且稳定的 3D 综合电路, 其首款产品 Matrix 3D Memory 以低成本、高性能的特性在便携式电子平台领域获得了不俗的评价, 而且其可编程等特性使之特别适于便携游戏平台。

任天堂表示 "便携移动平台市场正在飞速发展, Matrix 低成本高性能的技术将会使我们的掌机 GBA 在存储技术等方面获得相当的优势。在 Matrix 的帮助下, GBA 游戏软件的执行将会变得更有效率。" 而业界人士猜测, 任天堂此举除了巩固 GBA 在掌机市场的霸主地位外, 还将为未来 GBA 之后下一代掌机系统的开发打下坚实的技术基础。

## PS2 今秋进入中国大陆

据日本媒体报道, SONY 公司将于今年秋天在中国大陆地区正式推出其家用游戏主机 PS2, 由 SONY 在华的子公司 SONY CHINA 负责。首批推出的游戏数量和具体名称目前还在讨论之中。

PS2 是当前家用游戏主机市场的霸主, 自 2000 年以来, 已在日本、美国、欧洲、韩国、中国香港和台湾等多个国家和地区登陆, 全球出货量已达 5000 万部, 进军中国大陆市场无疑是 SONY 进一步巩固 PS2 霸主地位的重要一步。



## 新浪誓夺网络游戏半壁江山

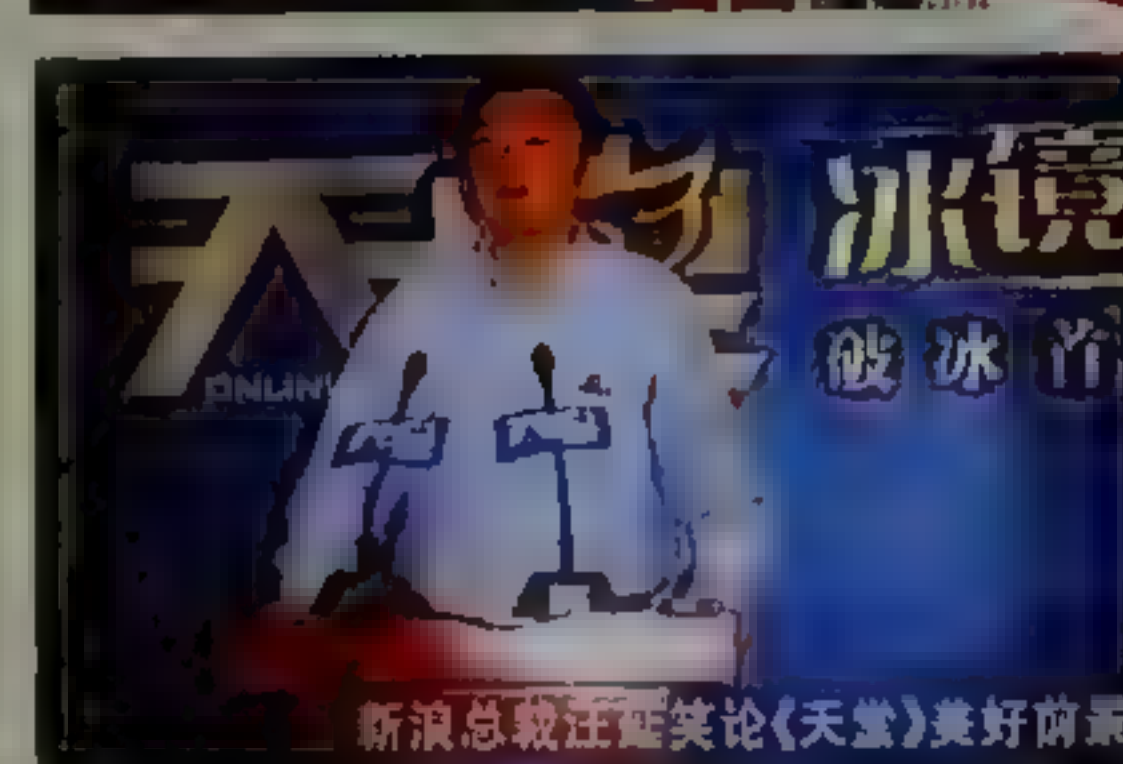
3月9日,“正是一年好春光”,在有着人尽皆知的《天堂》的韩国开发商NCSOFT与新浪合作并正式向国内玩家开放全球排名第一的经典网络游戏《天堂》的最新版本——《冰镜湖》,同时承诺将向玩家提供更好的服务支持和后续开发,以最大限度地保障玩家的利益,誓要夺取国内网络游戏市场的半壁江山。

新浪总裁兼新浪乐谷CEO汪延表示,《天堂》自正式推出后短短两个多月以来,在线注册用户数量超过了上万人并仍呈迅速上升趋势,已经成为国内最受玩家欢迎的网络在线游戏之一。这款全球最受欢迎、史上最成功的网络游戏,已经得到了国内玩家的喜爱和认可,尤其是其中所体现和倡导的和平、团结、勇敢等理念和精神,更是引起了玩家的一致好评和共鸣。《冰镜湖》是继《火龙窟》获得巨大成功后新浪乐谷推出的又一力作。

作为一款在世界范围内排名第一、取得巨大成功的网络游戏来说,《天堂》在国内的市场份额还只占其全世界用户数量的5%不到,这显然与其在国外的地位不相称。造成这种情况的原因除了《天堂》进入中国较晚、在国内的推广力度不够以外,也与同样来自韩国的《传奇》、《千年》等游戏较早进入中国、玩家先入为主有关。而在世界范围内来说,《天堂》网络游戏老大的地位是其他游戏远远无法撼动的。此前不久,由全球最大的网络游戏厂商、《天堂》的开发商韩国NCSOFT与新浪合作并成立了新浪乐谷公司,专门负责《天堂》的推广和运营,被业界普遍认为是“强强联手”的结果。而在短时间内二度力推新版本游戏,这表明新浪乐谷在运营、开发和提供新产品方面进展十分顺利,这种合作也开创了我国网络游戏产品和运营的一种全新合作模式。



全球最大的网络游戏厂商、《天堂》的开发商韩国NCSOFT与新浪合作并成立了新浪乐谷公司,专门负责《天堂》的推广和运营,被业界普遍认为是“强强联手”的结果。而在短时间内二度力推新版本游戏,这表明新浪乐谷在运营、开发和提供新产品方面进展十分顺利,这种合作也开创了我国网络游戏产品和运营的一种全新合作模式。



## 搜狐五周年挺进网络游戏市场

2月25日,搜狐迎来了成立五周年盛典,为隆重纪念这一时刻,搜狐特意将此次盛典发布地选在庄重神圣的中华世纪坛,与此同时,搜狐公司正式宣布进军网络游戏领域,一款名为《骑士Online》的新型3D网络游戏于同日发布,该游戏由搜狐与韩国网络游戏先导企业WIZGATE通力合作,目前已在韩国与台湾同步上市,极受游戏用户推崇。

2003年新春伊始《骑士Online》的正式推出,对于目前发展势头正猛的搜狐公司来说意义非凡。《骑士Online》正式面世中国市场,标志着搜狐全线进入以网络游戏为代表的在线娱乐产业,成为搜狐继在线广告、移动增值服务、电子商务、搜狐企业在线(SOHU.net)、搜狐在线(SOL)等业务线发展以来的又一业务主干线,并将达到良好的市场预期。

搜狐公司董事长兼首席执行官张朝阳先生表示:“今年,我们推出了《骑士Online》,它是搜狐推出的第一款大型多人在线游戏,将来我们还会推出更多。正是这种持续不断的推出与服务,使搜狐多元化经营策略不断得到完善和巩固,搜狐才能得以保持高速的业绩增长,在实现规模盈利之后继续向全球投资者施以更强的信心。在中国,网络游戏是一个拥有巨大市场价值的产业,作为国内领先的互联网企业,搜狐高起点的切入必将全力推动网络游戏产业在中国的发展,为中国数千万网民提供更全面更精彩的在线娱乐生活。”

《骑士Online》的制作方韩国WIZGATE公司CEO孙承哲先生表示:“WIZGATE公司是韩国著名的网络游戏先导企业,曾开发运营过《黑暗之光》、《百战天虫》等风靡全球的网络游戏,搜狐是中国最大的门户网站之一,拥有5000多万年轻、时尚的注册用户,这已经超过了整个韩国的人口,这些用户的特性与消费习惯与网络游戏用户的定位恰好吻合,这也是我们选择与搜狐进行合作的最重要的基础。中国以及整个亚洲的网络游戏产业正在进入一个飞速发展的时期,今天,我们在这里与搜狐共同推出全新的3D网络游戏《骑士Online》,将为整个亚洲的网络游戏和互联网市场起到巨大的推进作用,同时也为中韩两国的文化与科技交流创造一个绝佳的平台。”



## 《星际争霸》六周年系列交流活动即将展开

《星际争霸》在游戏界堪称奇迹,发行六年经久不衰,无论是在国际战网,还是全国数以万计大大小小的网吧,到处都有中国星际玩家热情的身影。

恰逢暴雪副总裁比尔·罗华访问,奥美电子借此契机和纪念《星际争霸》发行六周年(1997-2003)之际,于3月22日开始在北京举办一场盛大的中国星际玩家见面交流活动,包括全国排名友谊赛、玩家见面交流会、千万人签名、动漫征集、文章征集、中国星际网站展示等。此次活动将长达2-3个月,奥美电子将制作相关的限量纪念品作为给《星际争霸》忠实玩家的礼物。查看详情请登陆奥美官方网站<http://www.aomeisoft.com/sc>。



## 寰宇之星:游戏学习两不误

据悉,考虑到春季的三个月里广大学生玩家都在紧张学习之中,即使大作推出玩家也没有时间享受,而且部分小玩家还可能由于分配不好时间影响学习。所以寰宇之星决定把多款重量级产品都安排在暑假上市,3、4、5月份则没有安排任何大作上市,以便广大学生能够集中精力,做到“游戏学习两不误”,真是体贴啊!

今年暑假,寰宇之星为玩家准备了《圣女之歌II》、《征天风舞传》、《幻想三国志》、《仙剑奇侠传III》等多款精品游戏,同时还会举行最新游戏试玩、游戏主人公Cosplay等一系列精彩活动,相信将会陪伴玩家们度过一个愉快的夏天!

## 盛大网络成功融资四千万美金

3月4日,上海盛大网络发展有限公司和软银亚洲信息基础设施投资基金在上海共同召开了“盛大网络和软银亚洲完成战略融资签约仪式”发布会。除合作双方的高层到场外,上海市周禹鹏副市长也应邀出席,上海市信息办、浦东新区政府、外经贸委、张江高科技园区开发公司等主管部门的领导也到场祝贺,香港汇丰银行作为盛大网络此次私募融资的财务顾问也出席捧场,共同祝贺盛大网络成功融资4000万美元。

盛大网络总裁陈天桥在致词中称,软银带来的不仅仅是资金,同时也带来国际化的管理理念与资源。这次融资的成功不但标志着国际资本对中国网络游戏产业的认可,而且也标志着盛大作为一个年轻的企业成功通过了国际资本市场的检验与洗礼,迈开了国际化的第一步。陈天桥表示,此次融资后,盛大将把资金合理用于相关新业务领域的开拓以及增加企业核心竞争力上,在人才、资源、资金三个方面做好充分准备,迎接更大的发展机遇。

软银亚洲总裁阎炎在发言中对盛大的创业历程表示钦佩,并表示软银亚洲非常关注中国的网络娱乐产业,盛大完全符合软银亚洲的投资要求。在双方合作后,软银亚洲将全力支持盛大的发展战略,并且将为盛大与国际资本市场顺利接轨做出努力。汇丰银行亚太区执行主管官谷也表示将继续致力于为盛大和国内优秀的企业提供一流的投资咨询服务。

此次盛大融资成功表明中国的网络游戏行业已经进入高速增长时期,网络游戏行业的竞争迈上了一个新台阶。从长远看,巨额资本的进入对促进中国网络游戏产业的可持续发展也有着重要的意义。



## “流星蝴蝶剑”闪耀日本

日前,刚刚荣获“Game Star 游戏之星”四项大奖的《流星蝴蝶剑net》再传佳音,获得日本“Digital Content”竞赛决赛晋级荣誉,再次印证了华人游戏完全可以凭借“对武打题材的把握挖掘”和“领先的3D技术”,突破文化差异,进军国际市场的巨大潜力。这项由日本数字内容协会(Digital Content Association Japan)举办的比赛,今年已进入第十四届,由日本官方赞助,是一项非常强调产品自制研发的竞赛。竞赛内容可概分为娱乐、文化、教育、商业四种类型,参赛作品一般来自日本、韩国、大陆以及台湾等。显泉能够经过十五位评审评选从初赛进入决赛,充分证明了《流星蝴蝶剑》的实力。

显泉国际总经理曹约文表示,显泉参加今年这次比赛,是希望通过竞赛过程,进一步了解不同市场对产品的看法。曹约文指出,华人游戏产业除了着重本土市场外,更应不畏艰难地勇敢走出去,掌握走进日本市场、欧美市场的机会,借助国际比赛和国际性展示会,在国际舞台证明华人游戏产业的能力,在获取更多进军国际市场宝贵经验的同时,向全世界展现华人游戏的丰富内涵和独特风格!她同时透露,正在XBOX平台上开发的第二代《流星蝴蝶剑》将正式在全球最大游戏展美国E3中亮相,打响欧美国际市场的大门。

同时,显泉国际主办的“流星蝴蝶剑net两岸三地百万锦银大奖赛”已在海峡两岸热烈进行,国内华南、华北、西北、华东四赛区的代表队将在今年4月份与台湾省代表队、香港代表队同台竞技,角逐大奖赛冠军头衔。显泉国际也将广泛开展与国内外合作伙伴的合作,以绵绵不断的赛事,引领推动新型武侠电子竞技形态,创导“功夫电子竞技风潮”。





## “魔剑”锋从磨砺来

据悉,历时四年时间、耗资千万美元研发的大型3D网络游戏《魔剑》将于4月同时在中国等20多个国家和地区全面公开测试,中国大陆的发行

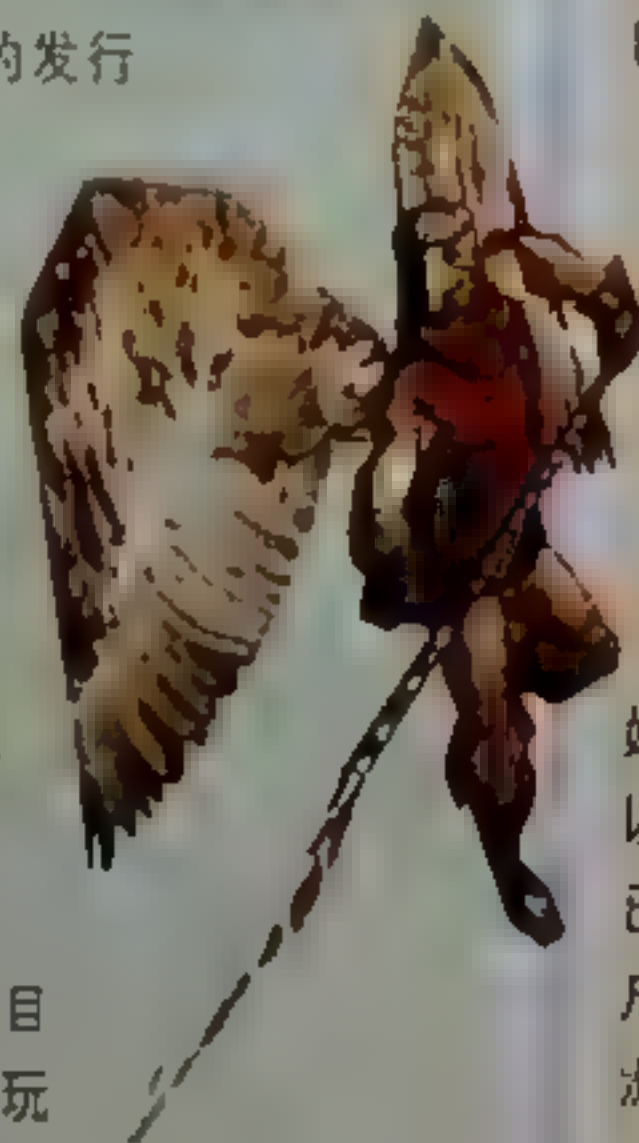
运营工作由天人互动承担。在《魔剑》、《魔兽世界》、《亚瑟龙召唤II》等第一批真正高技术高水准欧美最新网络游戏中,它是登陆中国的第一个,具有开创网络游戏新时代的意义。

此次外测的主要目的在于提升游戏的可玩性和数值的合理性。开发者将先针对那些参与内测阶段测试的玩家所提出的好建议进一步完善游戏的功能;之后,还会针对外测阶段游戏中常见的一些问题和BUG进行进一步优化,相信在正式版本中,《魔剑》的环境将变得更加完善、美好。公测相关信息请关注官方网站:www.shadowbane.com.cn

## 连锁帝国全力打造网游联盟

自2002年末,国内著名的销售连锁组织连邦软件就已开始全力打造一个网络游戏时代的新连邦——连邦网络游戏推广联盟(简称“连邦网盟”),反响强烈,短短三个月内已发展了100多家城市代理,下辖3000个软件专卖店专柜和20000家核心网吧。连邦网盟虽然是一个开放式的产业平台,但其中各成员的职责都有明确的划分与定位,连邦总部、上游厂商、联盟成员各司其职。

资料表明,中国现有网络游戏玩家群接近1千万,网络游戏产业年产值约10亿元人民币,2002年增长率超过200%,预计2003年产值将超过20亿元,而竞争的日趋白热化与中国网络游戏市场的特色使得市场推广和渠道在网络游戏成功中的重要性不断提高。连邦网盟瞄准的正是上游厂商和下游网吧、书报亭、卖场、售卡点之间共享资源、合作互利的契机。“连邦网盟”的宗旨是,建立开放的产业平台,帮助厂商推广和销售网络游戏产品,同时以渠道优势为依托,为各成员提供优秀产品、争取上游资源支持,从而推动网络游戏产业健康发展。



## 巨头合并实力倍增 大陆网游依然良好

自2003年4月1日起,世界最著名的两大娱乐软件开发商艾尼克斯(ENIX)和史克威尔(SQUARE)将正式合并,合并之后的公司会更名为史克威尔-艾尼克斯(SQUARE-ENIX),新公司将成为一家更为强大的娱乐软件开发商,总的营业额排在世界游戏业的第七名。新公司合并后第一年度的业绩,预计2003财年的联合销售额将达到610亿日元(约合人民币41亿元),经营利润为185亿日元(约合人民币12亿元),而2004财年,联合销售额将达到800亿日元(约合人民币53亿元),经营利润为270亿日元(约合人民币18亿元)。在合并后的第一年内,新公司将通过艾尼克斯(ENIX)的软件直销网销售史克威尔(SQUARE)的产品,通过投入史克威尔(SQUARE)的面向出版业务的内容等,预计粗略估算的业绩将提高大约30亿日元(约合2亿元人民币)。

合并之后,双方的业务将合理搭配和整合,以期取得更大的效果,并且双方各自拥有的《最终幻想》与《勇者斗恶龙》等超级经典大作不会因为合并而有所影响,反而因为合并后实力增强而有能力开发出更出色的作品。此前,史克威尔(SQUARE)已经开始在日本国内提供网络版RPG游戏《最终幻想XI》,目前该网络游戏的玩家已达到18万人以上。该公司计划自2003年下半年起在北美推出此项服务。另一方面,艾尼克斯(ENIX)已经开始在中国大陆及中国台湾推出网络游戏,并且开始面向日本国内约100万名手机用户提供游戏等内容。可以看出在欧美经营状况良好的史克威尔(SQUARE)和致力于在亚洲经营的艾尼克斯(ENIX)两公司在结构上存在着互补关系,双方的合并确属天作之美。

与此同时,由艾尼克斯(ENIX)与台湾大宇资讯集团合资在中国大陆建立的网星艾尼克斯网络科技(北京)有限公司(ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY(BEIJING) CO.,LTD)也将随之在4月1日更名为网星史克威尔艾尼克斯网络科技(北京)有限公司(SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY(BEIJING) CO.,LTD),合并后公司的业务范围仍然和以前一样,专营网络游戏,已经预定的游戏发售上市计划不会做大的改变。

## 《命运》幸运儿已经产生



日前,欢乐数码举办的玩《命运》获环游世界大奖的活动正在举行,据悉此次活动欢乐数码为玩家提供的是多条线路的国际旅游大奖。活动分为预赛、决赛两个阶段:预赛于3月5日开始,每个分组服务器只有一名玩家可以获得决赛权,也就是将有38位玩家进入决赛,3月18日,这38位进行最后的角逐,其中一场PK大赛精彩纷呈,最后屹立不倒的四位玩家成为了“环游世界”大奖的得主。查看详情请登陆《命运》官方网站www.wydcn.com。

## 《剑侠情缘》音乐上电视

近日,改编自金庸名著《侠客行》的同名电视连续剧正在北京电视台二套节目的黄金时间热播。其片头曲、片尾曲分别采用金山公司西山居的武侠经典游戏系列《剑侠情缘》主题曲——《纵横江湖》和《天仙子》。《剑侠情缘》最初上市时,其荡气回肠的主题曲《天仙子》,以及气势磅礴的插曲《纵横江湖》,曾经征服了多少玩家的心,对游戏本身可说是锦上添花。

被誉为“国内最好的游戏配乐师”的西山居首席音乐师罗晓音一直负责西山居自主研发游戏的音乐音效制作。从《剑侠情缘》的第一首曲子《箫鼓》开始,陆续为西山居的所有游戏创作了近百首经典游戏音乐。因此,他被称为大陆游戏业第一音乐人。其中,《纵横江湖》、《天仙子》两首曲子经国内著名的音乐组合“彝人制造”和著名青年歌手谢雨欣主唱,在游戏界可称得上“绝顶一赏众山小”。

另据透露,将于今年暑期推出的《剑侠情缘网络版》将秉承“剑侠”系列的刀光剑影和侠骨柔肠,相信玩家将会再次感受到《剑侠情缘网络版》纯“晓音版”的余音绕梁。



## ——张志宏谈金山进军网络游戏

其实得到金山组建新公司全力进军网络游戏的消息是在2月初,本已通过金山内部人员了解了一些情况,编好了稿件准备刊发,不想金山方面很严肃地说“此消息目前绝对不能透露出去”,于是不得不放了下来。这倒也好,促成了记者对金山数码娱乐事业部总经理张志宏先生的一次面对面的采访。3月11日,就在雨雪纷飞的这个日子里,记者来到了金山北京公司,探寻他们将给中国网游业界带来什么样的风暴?

问:早在2002年年中,金山公司便悄然将部门划分为了四大事业部,游戏部为其中之一,是不是可以说那是游戏部门在金山内部的第一次升级,而此次金山更斥2000万巨资成立了这家专门从事数字娱乐事业的子公司,可见金山对游戏的认真态度进一步升级,是什么促使你们做出这个决定?

答:其实是市场让我们做出个决定的。金山也仔细分析过其他几个事业部的状况,首先是WPS,被微软压得很厉害,这部分的成长空间应该说是比较缓慢的,虽然从目前政府的支持态度来看未来前景还是很光明的,但是短时间内的压力还是比较大;第二是词霸,这是一个畅销型的产品,但是市场空间很容易就达到饱和点;第三是毒霸,虽然未来发展空间比较大,但这个领域的竞争异常激烈,而且金山虽然目前在单机版方面取得了一定优势,但在网络版上并没有什么特别的优势。反观近两年以网络游戏为代表的数字娱乐产业在中国的迅速崛起,有数据表明:在2000年,中国以电脑游戏为主的数字娱乐产业的产值在3亿人民币左右,而在2001年,随着网络游戏的跳跃性发展,这一数字超过了6亿元人民币,据统计整个2002年中国数字娱乐产业的容量已经达到了9.1个亿,几乎每年的增长幅度都超过了100%。而在美国,早在2000年,数字娱乐产业就超过了拥有百年历史的好莱坞电影产业,一举成为整个娱乐业的龙头。进入21世纪,席卷全球的数字

娱乐业已经成为西方发达国家的一项主导产业,而电子游戏荟萃传统视听数码娱乐的精华,集高科技、娱乐性、交互性、叙事性、竞技性、仿真性等诸多娱乐要素之大成,成为当今数字娱乐产业的前沿和先锋产业。

以2002年为例,在中国市场推出的收费网络游戏就有近50个,而今年预计将增加到100~110个,其中不乏新浪、搜狐这样的门户巨头也涉足其中,金山当然不会视而不见,我们认为这是一个非常巨大的市场,所以今年我们会把网络游戏放在第一位。

问:金山数码娱乐成立以后,投资规划和力度在整个金山公司内部会有什么变化?其他事业是否会受到影响?

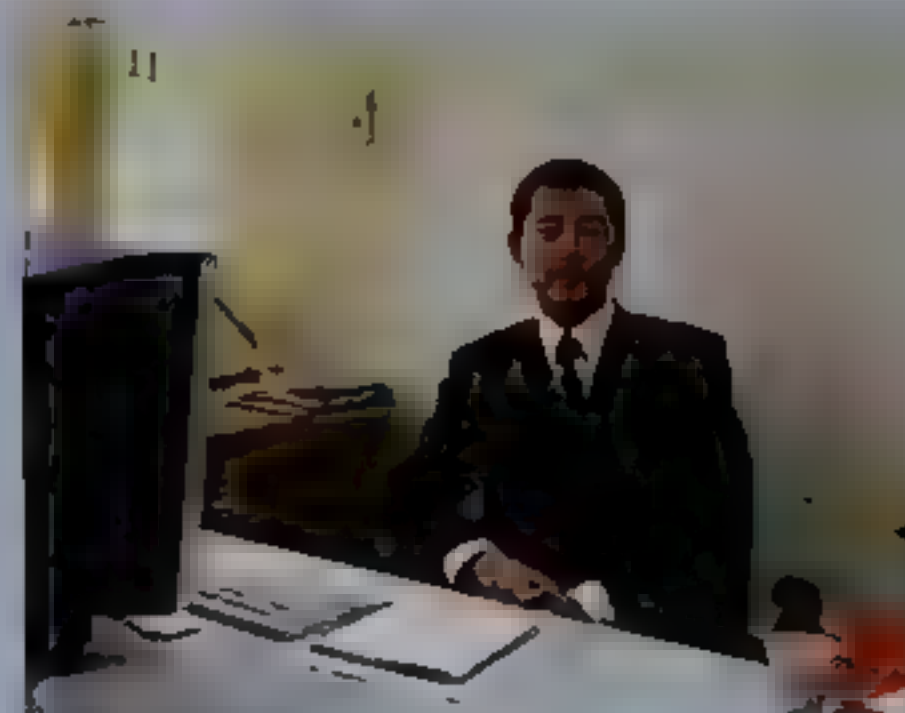
答:应该不会,因为整个金山公司现在的现金储备非常好,我和雷军也都聊过,最坏最坏的打算,就是这2000万全部损失掉了,也不会让金山伤筋动骨。因为在金山当前的规模和状态下,一个部门的得失很难影响整个公司的全局。我们没有失败的理由。

问:从金山此前发布的信息来看,这家新公司将涉足电脑游戏、网络游戏、手机娱乐及数字电视娱乐业务,能否谈一谈远景规划?

答:网络游戏应该是金山公司未来3~5年内一个非常重要的主力项目,我们希望能在这三年之内占到这个市场5%~8%的份额。我觉得我们还需要一个长久的积累,因为目前金山还有一些弱势,我希望能尽快弥补。

单机版游戏今年会暂时停止,至于未来是否继续开发现在还不能确定,这要从整个公司的人力、物力和规划考虑。

手机游戏是我们未来非常看好的一块市场,因为从韩国官方和各公司的数字来看,去年手机游戏占其整个游戏市场10%的份额,而且他们相信还会大幅提高。所以我们今年会有一个专门做手机游戏的团队建立起来。至于电视数字娱乐,也就是PS2、XBOX方面,我们将采

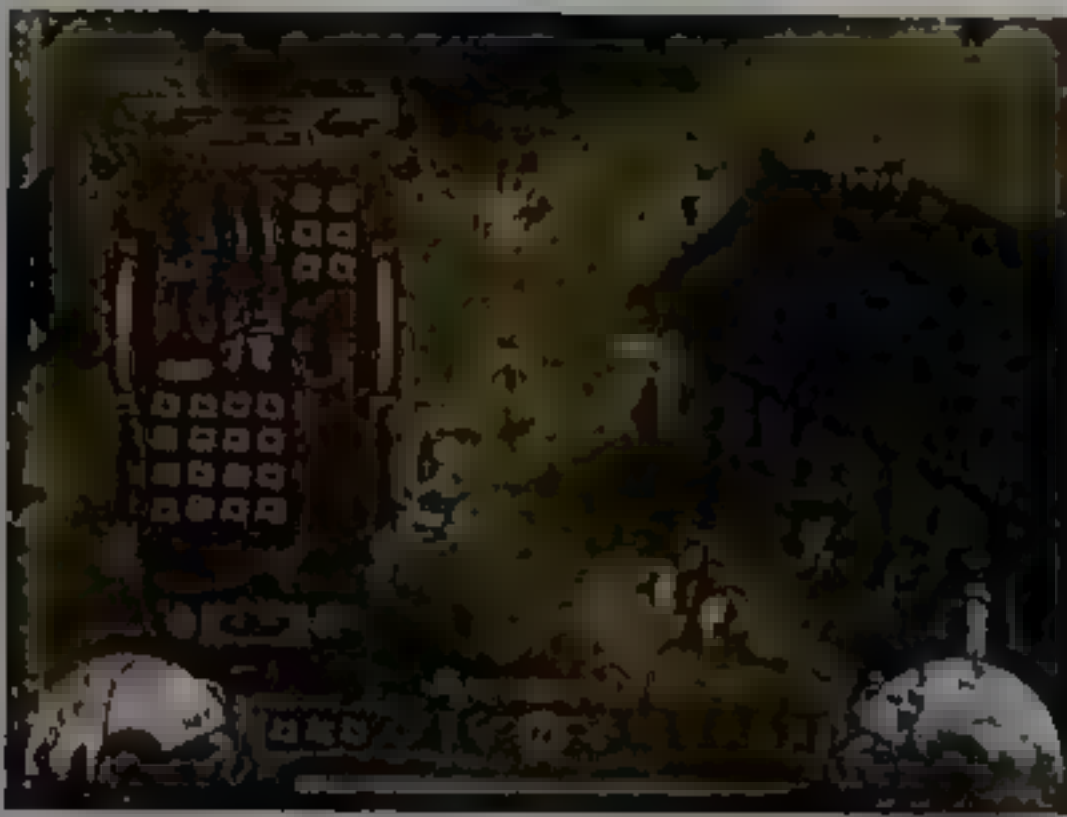


## 张志宏小传:

- 1992 年毕业于北京大学法律系
- 1994 年加入智冠电子(北京)有限公司
- 1995 年底成为智冠电子(北京)有限公司总经理(期间,建立了智冠在中国大陆的营销体系,推出了49元正版游戏、25元《风云》捆绑杂志销售等大型活动,使智冠成为中国大陆最大的游戏公司)
- 2000 年6月加入华彩软件公司(期间,负责通用软件的代理和市场销售,推出中国大陆第一款网络游戏《万王之王》)
- 2002 年底加入金山软件公司







自主研发仍然会在金山数码娱乐的发展中占很大比重,因为这是取得成功的最重要的一个因素,它可以让我们学到很多经验,包括制作经验、行销经验等。在代理方面,网络游戏和单机游戏都有可能做,前提是要经过市场认真的评估。

问:大家都知道,金山的起家产品一直是通用软件,做游戏给人的感觉只是玩票,金山数码娱乐公司的成立是否意味着金山在进行战略转移?

问:此前金山主要是自行开发游戏,虽然也搞过游戏代理,但不是很成功,那么新成立的这家公司又有哪些优势?

答：从自行研发这一块来说，在国内玩家心目中，金山或者说西山居应该是一块十分优秀的品牌了。早在1995年，在金山公司创始人、现任董事局主席求伯君的倡导下，金山就建立了中国最早的电脑游戏工作室——西山居，在近十年的发展过程中，西山居已经成为中国最知名的游戏工作室之一，其创作的《中

我们的大部分员工磨合都超过2年以上，他们钟的不是技术，而是对整个市场的了解。可能与长期在珠海这样一个比较偏远的地方进行研发有关，对市场的敏感度不够，今年我们会在北京把市场队伍建立起来，代理方面，因为金山和外界的接触比较少，很多人认为金山不是一个游戏公司，而且和游戏行业里的厂商和媒体接触也太少，别人不了解金山，金山也不了解别人，造成谈代理时选择产品产生一些失误。我想从新的战略规划来看，其他公司也会慢慢了解金山，了解金山的决心，今后肯定会有一些优秀的产品进来。

答：西山居会是我们一个很主力的研发团队，未来肯定还会有新的研发团队成立。我们今年的构思是四大块，一个是西山居，一个是手机游戏研发团队（这个不在北京），然后是市场部和营运中心，整个公司会在120到150人左右。

答:3年之内,我们要成为中国前3位的游戏公司;5年之内,我们希望成为中国的第1位。

答:坦白地说,现在我们整体的市场策划还在进行中,还不便透露。我们今年最重要的产品就是《弘伏·情络网络版》,应该不会有其他更多的产品,因为我觉得这个网络版已经够我们好好做一做了。

答:不会,其实我们现在也看到很多玩家希望我们把单机游戏继续做下去,所以在完成《剑侠情缘网络版》以后,我们会根据市场状况再做决定,所以只能说是暂时放弃。

问：我记得金山曾花重金购买过国外的游戏引擎，以它为基础的第一款产品‘天王’也已上市，它不正是金山使用该引擎的最后一个产品吗？

答:当初我们买这个引擎时,授权也是针对单个产品来做的,只能用于开发《天王》。但我觉得如果将来有好的引擎,也不排除我们会继续购买。制作《天王》本身也是一个学习的过程吧,我们的3D基础比较落后,需要交些学费,向人家学习。

·问:《剑侠情缘网络版》无疑是金山数码娱乐的重量级产品,能否谈一谈现在的开发情况?

答:这个月(3月)单台服务器模式已经完成,分布式服务器模式也可以完成,4月底5月初我们就可以进行完整的内部测试了,预计6月初开始进行公开测试。



答：单谈产品，不谈市场吧。我觉得超出我当初的想象，比如说有些场景的地图之大、人物设定、门派设定等等，都很符合中国传统武侠的那种特点，它丰富的内容和丰富的地图可能是目前任何一款网络游戏都没有达到的目标。拿个数字说吧，据说当初研发的客户端容量高达2G，四张光盘，经过优化处理之后，我们确定在1.2G，即两张光盘之内，可以想象其内容丰富的程度。从画面上来说，基本上沿袭了《剑侠情缘》那样的风格，但是经过这么多年美工技术的提高，无论色彩还是人物设定上都要比原作有质的飞越，我相信玩家看到以后一定会非常喜欢的。

问:在网络游戏运营方面会采取哪种方式?

答:我们现在的想法是,独立来做运营,当然还会和很多相关的部门合作,但运营的管理还是我们来做,因为这是关系到成败的非常关键的一点。

问:对一款网络游戏来说,您认为成功的关键是游戏本身,还是厂商的市场运作能力?

答：我想应该是兼而有之的。如果是在一个成熟的市场，那肯定产品本身是最重要的，但中国目前这个阶段，我觉得远远谈不上成熟。所以我认为二者都很重要。第一，游戏的可玩性要强，第二，厂商的市场运作能力也要强。举个例子，《传奇》，我一直也不觉得它是一个非常好的游戏，客观的说，中等偏上吧，那就是说市场运作起了非常大的作用。对金山来说，我们有技术上的优势，又有丰富的市场运作经验，所以我们是自信的。

问:您怎么看当前的网络游戏市场?会不会重蹈当年网络公司的覆辙,泡沫化?

答：其实我是这么想的，像1999年2000年网络经济比较热的时候，大家都比较看好这一块，但是它的市场到底在哪里，一直都不明确，而网络游戏和那个时候的情况完全不同。第一，它的市场空间大家都看得到，是可以算得出来的，它的盈利模式也非常清楚。但是，需要指出的是，我也看到很多新的公司在进入这个市场，大多比较盲目，那样风险当然会非常大了。对金山来说，我们从1995年就开始做游戏，风险性就要小得多了。

问:年初弗弗扬扬的盛大(传奇)事件至今未有结尾,您怎么看这个问题?这个事件会对中国网游产业产生什么样的影响?您认为中国戏厂商应该从中学习一些什么?

答：我觉得这不是市场的问题，它的市  
运作是非常成功的，有点像台湾 2000 年推

的《天堂》，一进来就占了市场 50% 的份额。我觉得问题还是出在合作上。有一种很坏的假设，就是说，我们在去年下半年到今年上半年谈代理的时候，代理价格都非常高，结果很多公司发现最后并没有赚钱，于是就会产生纠纷，但是如果能够顺利赚钱的话，我觉得情况还会好一点。

对于国内厂商，我想这个事件给我们提了个醒，从我的角度来看，有以下几点吧。首先是从法律角度，合同一定要做细，我以前也看到过一些大陆厂商跟韩国厂商签定的合同，太简单了，很多细节都没有谈到，我曾对比过一家台湾公司和大陆公司的合同，大陆公司的合同大约5页，而那家台湾公司的多达20页，从这里就可以看出差距来，这说明大陆公司在代理经验上还很不成熟，不知道哪些东西不应该忽略，可能会吃大亏。其次，前段时间网络游戏代理热的时候，大家喜欢高价去抢，我不知道各公司是否真地算过帐，你花那么多的钱是否能够取得相应的回报，我觉得大家都应该冷静地想一想。再有，我认为国内厂商应该大力加强自主研发的实力，如果仅仅做代理，很多劣势就显现出来了，比如后续开发和服务，完全受制于人，没有任何主动权。

问：有人说现在韩国网络游戏代理价格这么高是由中国市场养起来的，您怎么看？

答:是这样的。1月份我去韩国,曾和韩国游戏振兴院的一些人聊天,他们说韩国现在大约有600家游戏公司,其中很大一部分把市场重点瞄准了中国,从公司到政府都很重视,他们已经把中国当成了一个必不可少的市场。据说游戏振兴院每个月都要出一份针对中国市场的分析报告,免费提供给各公司,由此可见一斑。

问：这种不正常的代理价格会不会很快降到合理的价格？

答：肯定会，台湾差不多比大陆早走了3年吧，现在拿韩国游戏的价格已经降得非常低了。我想，第一是由于台湾市场本身比较小，容量有限，第二是他们也变得比较精明了。我想半年到一年之内，代理价格自然会降到它合理的价格。

问：您是根据什么做出这样的判断的？

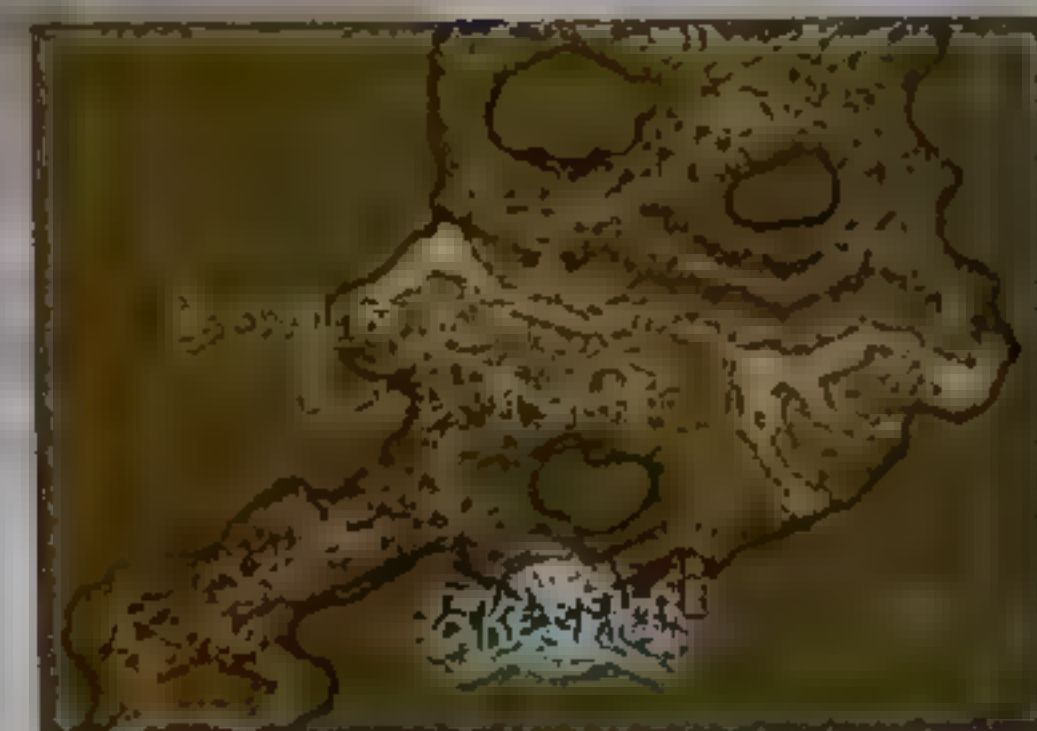
答：我统计了一下，去年大概有 43 款收费的网络游戏游戏进来，今年大概还会有 60 至 70 款进来，你算算这个市场，就算今年有 2 亿，肯定还是有很大部分游戏是赚了不钱的。就像当年的网络经济泡沫一样，因为市场经营不好，厂商必然会让自己冷静下来，其他想进来的厂商也必然会看到这种情况，随着冷静下来，游戏代理价格自然也就落下了。这跟 1997 年做单机版游戏有点像，很多小公司进来，结果年底就死了一大批。

问:除了谈判能力,中国厂商应该具备什么的基础才能要求更合理的价格呢?

答：在双方公平合理的情况下，你对市场了解的越多，你能够提出来的有说服力的数字越多，你占的优势就越大。还有就是自身的行销能力，要让韩国公司相信你的行销能力，因为你的行销能力决定着它能否赚更多的钱。有些韩国公司不在乎这一点，只在乎你第一笔给它多少钱，那就另当别论了，你怎么跟它谈都没有用。

问：你认为当前中国网络游戏市场存在着哪些问题？

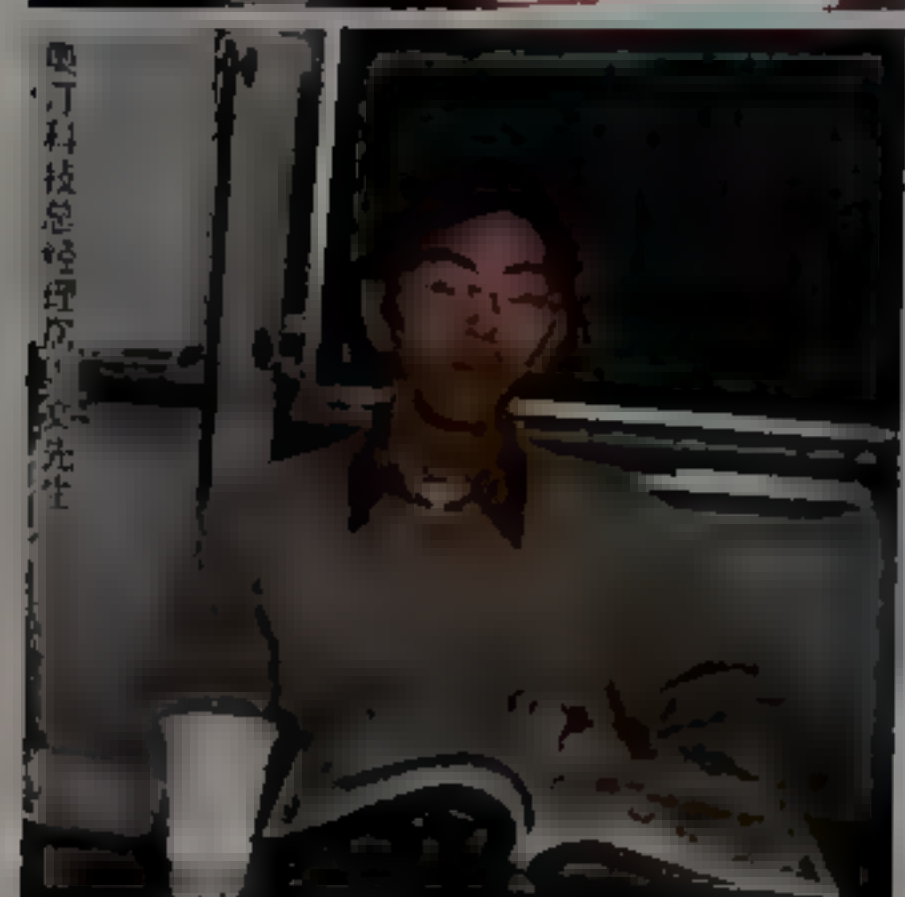
答：应该说这是一个综合的问题，很难从哪一个方面来谈。一个成熟的市场，应该是一个完整的体系，从研发厂商，代理发行厂商，最终销售商，一环扣一环。针对国内来说，我认为最大的问题是研发力量，也就是上游厂商这块还很不成熟，太薄弱，依靠代理的比重太大，而且目前有经验或者说有实力的代理商也并不多。而下游的经销商，像点卡的销售，也有很大的区别，在国外比较成熟的模式，比如说电子支付，在中国也远远谈不上成熟，所以说目前中国的网络市场还处在一个发展的阶段，需要完善的地方还很多很多。■





# 聊聊游戏

一次非正式采访记录



这是一次以“非正式”的采访，面对的几位老总：奥汀科技的总经理李永进先生，奥汀科技的总经理周文先生，宇峻科技的总经理施文进先生，弘煜科技的总经理周立先生，还有风雷时代的总经理詹承翰先生。在他们领导下所研发的游戏产品，可以说是占据了中文游戏市场的半壁江山。不过，由于这次珍贵的采访机会来得太突然，以至于我这个采访者连拟定采访提纲的时间都没有，就在促上降了……加之各位老总本身就很健谈，我的发问也就基本多余化了，所以很自然的，“重量级”的采访就变成轻松的聊天。至于主题，当然是游戏。

“目前中国最赚钱的是网络游戏，最赔钱的也是网络游戏。”

东东：

能请到这么多位中国游戏界大腕级别的老总一起来聊，真是可遇不可求的事情，非常荣幸！我觉得，大家的公司有一个共同点，就是以开发中文单机游戏为主。而众所周知，目前国内最被看好的游戏行业是PC平台的网络游戏，所以我很想听听各位对单机游戏，特别是中文单机游戏未来的看法，还有就是各家公司在今后是否会像网游那样，从单机游戏领域大规模抽出资金技术和人力，转到更为赚钱的网络游戏领域去？

居则文：

你说的这个问题，目前也是大家都关心的。我认为，单机游戏和网络游戏在未来会形成两块市场，但是稳定下来以后，单机游戏市场究竟是缩小还是扩大，这个问题我们先撇开不谈，就从奥汀的研发态度来看，是两个方面都会去接触，也就是说，我们已经转移了一部分人力在开发online game的部分。当然，各家公司可能在转移的比例上都不一样，但是无疑，我们还是保有单机游戏的研究开发。

我认为，单机游戏市场的规模虽然目前在收缩，但是也因此凸现出一个效应：就是一些名作，一些“S级”的产品，更体现它的市场存在价值。如果各家公司把自己的产品做到更精致的话，我相信单机市场部分就会有一定的利润。至于网络游戏，其实我觉得它的未来和单机游戏的现状将会有些类似，那就是只有前几名才有足够的利润。所以，不论未来的市场向哪边倾斜，我们五家公司应该都不会缺席，因为本身大家都有足够的研发实力。依照市场的需要去调节，我相信是可以很快速的应对各种形势。

施文进：

我觉得大家的想法基本不会差异太大，以我们这几家

公司来说，在单机游戏研发上都有了一定的成绩，所以也不会因为online game就放弃原有的领地。但我观察，单机游戏和网络游戏两个市场最后还会整合为一，有可能单机游戏的乐趣整合在网络游戏里面，或者相反。举个例子，在单机游戏里，可以让玩家互动，让两三个玩家组队去一起完成任务；而在online game里，也可以设计一个人去完成单独任务的情节。这样下去，这个东西到底是单机还是网络，也许就很难分辨了（笑）。其实，我们在《新绝代双骄外》已经有初步尝试，将来我们会有一步步这样走下去。我想在今年年底或者明年，这种构想有可能就会实现，到那时候，游戏就是游戏，就不会有单机或者网络这样明显的区别了。

詹承翰：

现在我们看online game，应该看的是一年后的游戏市场。你刚才说目前中国最赚钱的是网络游戏，我想该延伸为中国将来最赚钱的行业应该是互动娱乐。我们现在开发的online game，是在2004年上市的产品，那时候已经是国际大厂全面进驻中国，并且厮杀了一年后的市场。所以我们看到的是一个准决赛状态下的网络游戏市场，所以，风雷的立场是拿出自己最擅长的东西与其他公司协作，做出No.1的online game。

李永进：

听了大家说的，我想讲一句，那就是目前中国最赚钱的是网络游戏，最赔钱的也是网络游戏（众笑）。大家只看到它赚钱，没看到它赔本。事实上大家都清楚，前四名，或者前六名是赢利的，考虑到中国市场大些，就算前十名吧！可是预估到今年年底，国内运行的网络游戏会突破100套，这种状况就代表90%的游戏要亏损。

至于单机和online game的关系，我觉得单机应该是online game的一个基础，譬如我们有《轩辕剑》，也有《轩辕剑online》，有《仙剑奇侠传》，也有《仙剑奇侠传online》，未来还会有太多的发展，例如我们开始做mobile，就是手机游戏部分。基本上我不认同放弃单机，事实上单机游戏也在转型，就像刚才施总所说的那些情况。而且，唯一只有单机游戏，才是玩家把感情赋予在里面的。可是线上游戏，正如姚壮宪所讲的，只是在扮演自己，或者说，扮演一个虚拟的我，真实的我可能不是一个好斗的人，但是在游戏里我就可能到处PK。当然，可能这也是网络游戏迷人的地方。

我觉得，大家太过期望找到单机和网络游戏的一个分别，或者说要找到一个答案，应该放弃哪一边，其实我倒认为，放弃才是最大的错误。譬如说我们现在做手机游戏，这就是单机技术，不是online game技术，当然未来也会发展

在线手机游戏，那又会是另一个收入来源了。所以说，去追求单机游戏会不会消失为时过早，对于我们这样有研发能力的公司来说，知道它的商机在哪里，未来在哪里，而只有缺乏研发能力的公司，由于那一部分不是他们所擅长的，也许他们就会告诉大家，那一块是没有用处的。

洪而立：

我个人认为，单机和网络游戏实际上是互动娱乐玩法的一个区分，在未来，网络只是游戏里的一个功能，单机也是如此。

李永进：

我补充一点，我把网络游戏叫做“大赚大赔”，只有几家在大赚，而其他的都会大赔，因为投入的资金在失败后很难得以收回，可以说是一种“风险投资”的概念。但是，研发单机游戏，可能“大赚小赔”、“小赚小赔”或者“不赚不赔”的几率更大。单机版在进一步压缩的情况下，就要看研发和销售通路的能力，大宇是以研发为主，拥有成名大作，而且在两岸都有良好的渠道，市场份额反而提高。单机版盈利的同时，在此基础上再做好网络游戏，才是比较稳妥的作法。

相比之下，其他没有研发能力只能代理别人产品，或者有研发能力但没有成名作品的公司，就会对单机游戏未来比较悲观，采取排斥态度。而我们则更乐观，因为未来的单机游戏市场会集中在少数名作中。所以，对于单机游戏，我认为是“利多”而不是“利空”。

“至于这个新的乐趣是什么，我想大家都在努力寻找”

东东：

目前对于网络游戏盈利的原因，有两种说法，第一是网络游戏的的确开创了一种互动娱乐的新形式，给玩家更大的吸引力；第二是说它由于技术原因，能让玩家“被迫付钱”，不知道各位觉得是那种原因是起了主导作用的呢？

居则文：

我觉得网络游戏是网络的交互性，加上游戏的娱乐性结合。如果单纯是交流，就不如去线上聊天了，所以，网络游戏还是有其相当娱乐价值的。姚壮宪说，在单机游戏里是扮演别人，在网络游戏里是扮演自己，从这个讲法我很赞同，在网络游戏里，玩家很自我化，从起名号就开始，没有很多强制的情节，故事都是发生在玩家之间。你会发现，很多玩家进入网络游戏，并不一定是他发现这个游戏如何好玩，而都是因为朋友邀请的原因。所以，我认为网络游戏比较好的发展情况，应该不是由于它在收费体制上的原因。

李永进：

我想说的是玩家被“强迫付钱”的部分。你可以把它作为“强迫付钱”，但是这是以高成本的投入为基础的。事实上，最好的网络游戏和最差的网络游戏

在，在以单个玩家为单位的成本支出上，有一定差异，但是并不非常大。在经营在线游戏的时候，对于玩家来说是“强迫付钱”，对于商家来说则是“被迫收钱”，因为不这样就无以维持，可是，即使收到了也不证明它就一定盈利。因此，我对单机游戏还是看好，当然，正如刚才施总所说，单机游戏在进化，可能今后一两年，大家可能只会说“这是一个游戏”而不会说“这是一个单机游戏”了。

施文进：

刚才举两个原因，我很难区分它们的重要程度。对单机来说，不利的是盗版对于单机游戏的影响，这在两岸都是一样的，确实造成了从产值数目来看，单机游戏比线上游戏差很多。如果排除掉这个因素，它的市场规模并不比网络游戏小。

而online game，在初期因为大规模之间的人人互动，的确产生前所未有的乐趣。在台湾，online game也发展了好几年，慢慢，早期一些玩家已经产生厌倦情绪，觉得online game就是重复的东西在不断上演。毕竟，单机游戏的剧情是由我们每次挖空心思想出来的，然后让玩家进去去体验它，扮演其中的角色。比起来，在网络游戏里扮演自己，开始会觉得新鲜，但是渐渐久了，玩家会发现总是这个样子，我老是在扮演自己，乐趣的可持续性就会受到限制。当然，我这么说并不是就判断网络游戏未来没有前途，而是觉得它也应该有改变，不应该是目前大家看到的这个样子。为了吸引留住玩家，必须开发出新的乐趣，至于这个新的乐趣是什么，我想大家都在努力寻找（笑）。

“次世代的online game”

东东：

虽然是单机游戏的著名研发商，但是我相信各位老总的企业也准备在网络游戏市场竞争中大展拳脚，大家能不能聊聊对未来这方面前景的看法？

居则文：

奥汀进行online game的初期研发已经有一段时间长了，对国内外的online game也进行了比较研

究，我认为目前这些游戏有70%内容是共同的，甚至是重复的，只有30%的特征是不一样的。而很多玩家也认可那70%的东西是必须具备的，所以就不能象单机游戏研发那样，只有一小部分相同，而其他部分可以自由发挥，做全新的游戏。譬如聊天、工会交易，这些我们一定要做，而且要做得更好。至于其他30%，我们希望能把单机游戏的经验放到这30分里来。玩online game的人口确实比单机游戏多，这些玩家里很多人可能原来根本没有玩单机游戏，他们第一次接触的就是online game。因为online game的门槛比较低，你不慎就可以开口问，就会有人回答，而单机游戏里可不行（笑），而且单机游戏的复杂程度越来越高，这个会有限制别人加入游戏的副作用。因此，我们在做online game的时候，会努力做到一个亲和的界面，容易的互动机制，让大家方便上手。当然，单机游戏的乐趣我们会尽量结合进去，譬如便利的操作，譬如有趣的剧情，如果成功，我相信新网络游戏的竞争力会比现有的网络游戏更强。

詹承翰：

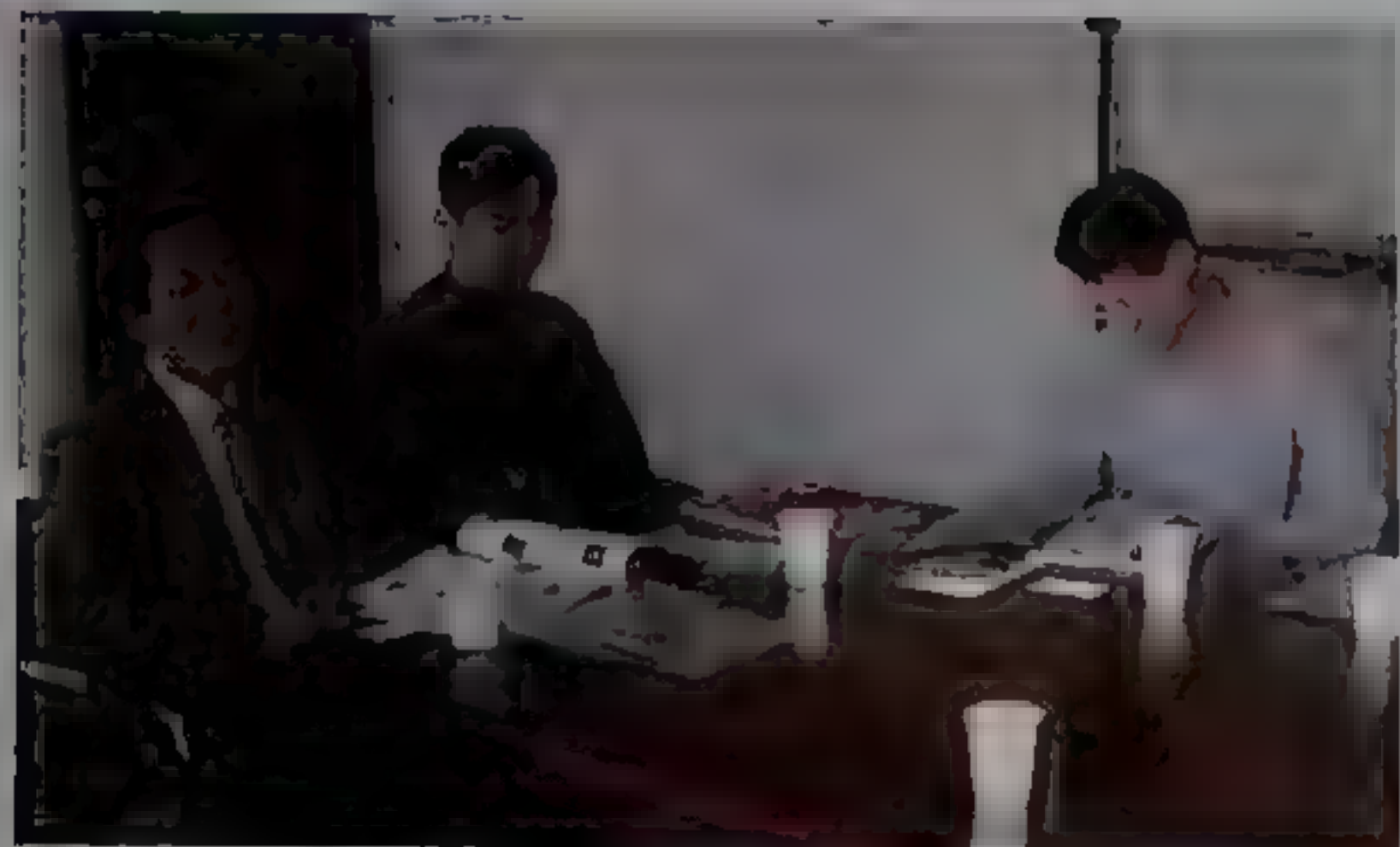
未来的online game在我们风雷研发团队的眼中，是一个次世代的online game，在经历了很多初期的online game的洗礼后，玩家对游戏声光效果、执行效率等素质要求更高了。“最终幻想”在线版可以说是这种新水准游戏的先行，风雷会以这样的产品为目标。但是，韩国日本网络游戏大都是以幻想题材，我觉得国内做网络游戏可以就地取材，加上山水画风，民族音乐等艺术素材，和他们区别开来。

李永进：

有人曾经问我，未来国内的网络游戏市场会是什么样子，我打了一个“三分化”比方，有1/3是中国人自制的产品；有1/3我觉得有可能来自于日本，因为日本的游戏产品在中文市场还是很受欢迎的，毕竟都是亚洲的文化；第三个1/3由韩国和欧美占有。当然目前的比例不是这个样子，我说的是未来的比例，甚至可能是中国人自己的作品占到25，另外2/5是日本加上欧美。我认为，未来韩国游戏的比率不会太多，因为韩国游戏的相似程度实在太高。目前由于其他国家做的比较慢，他们起步提早了，所以韩国







仙剑”不断有产品推出，但“仙剑”的发行量却比较低，这可能是因为两个不同的开发小组，开发仙剑还是大宇在讨论这个系列，而仙剑和仙剑2的开发团队是？

李永进：

“仙剑奇侠传”的主力是很大的，事实上，“仙剑奇侠传”走的是感情路线，“轩辕剑”走的是创新路线。

游戏占有份额比较大。等到中国人自己的产品加上美国和日本的产品大规模上市的时候，一定会很快挤压韩国游戏的市场。

**“本土的人永远会对本土的产品有一份亲近感。”**

东东：

我觉得韩国在游戏制作方面有很强的模仿能力，很多优秀的欧美和日本作品都在他们手中被成功克隆。加之韩国游戏的代理金相对于欧美和日本公司来说比较低，那么他们会不会因此一直在中国保有较大的市场占有率呢？

李永进：

我认为不会。曾经有一家韩国公司来向我介绍游戏，他介绍完离开后，我感到诧异：他为什么不直接拿“Diablo”来就好了呢？干吗要拿他们的游戏呢（笑）。因为一切都不一样嘛。这说明他们的 COPY 能力还不错，但是，很多公司都有自己的独特的东西，而模仿只能看到背影，而背影永远追不上前面的人，特别是一些民族性的东西，是很难 COPY 的。在台湾常有人说韩国是“韩流”，那我就对他说：“寒流来了，多穿几件衣服，挺过就好了。”（笑）

我知道，两岸都曾经流行日剧，后来流行韩剧，这些都是一个短暂的流行过程，一旦消退，也会非常快。一年，两年，可能韩国游戏就会被放到一边去，那时候，流行的是中国人自己的东西。不过我相信中国人需要一点时间。

我们这几家公司的想法是，在中国人的土地上，一起努力，不止是我们五家公司，还有所有的中国游戏公司，大家共同把中文游戏撑起来。本土的人永远会对本土的产品有一份亲近感，譬如说，中国的游戏技术和世界水平差别很大，但是从你们杂志的统计情况也能看出来，中国游戏的支持者还是不少的。所以，我们和国外游戏相比的，不止是游戏技术本身，因为我们中国游戏之于中国玩家，还有一种同文同种的，不能取代的优势。

**“我觉得一个公司，太顺利了不好玩。”**

东东：

对了，我有一个问题要问李总，就是相比于“轩

剑”，我们目前对这个问题的看法？

施文进：

目前来看，仙剑是游戏的重要组成部分，但是我认为仙剑“够”就好，当然，要尽我们的能力所及，在资源有限的情况下，我觉得应该把最多的投入配置到仙剑游戏“更好玩”而不是“更好看”的那方面，其实，投入资源改进投入的资源会非常大。（仙剑双骄）的，而已经有所改进，这会是一个渐进的过程。

**“为什么不能够做得更好一点？”**

东东：

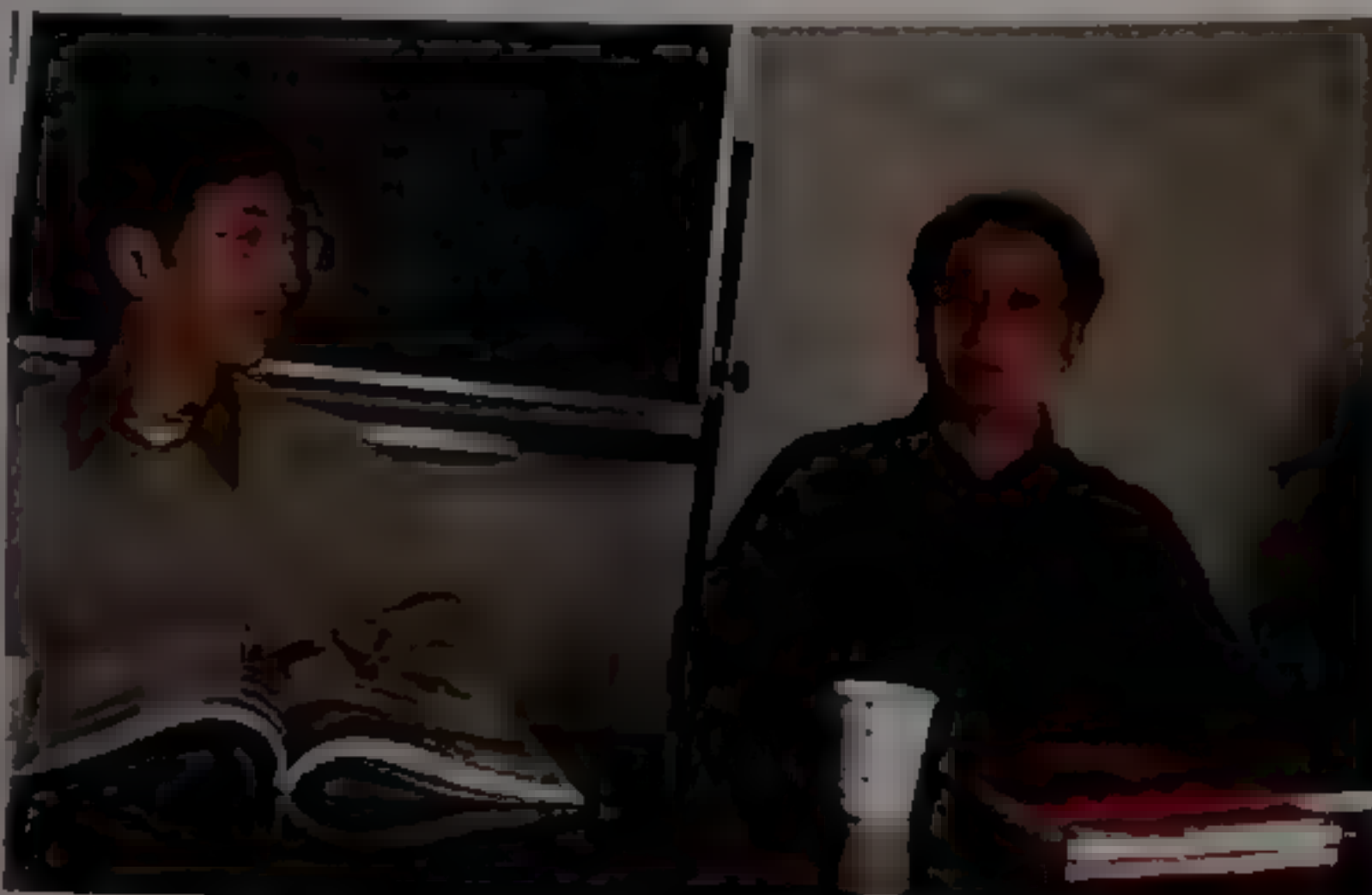
最后，我想听听各位对两岸游戏企业之间关系的看法，可以吗？

李永进：

因为时间不是很多了，我就来做个代表好了（笑）。我认为，不应该用“竞争”而应该用“合作”的态度来看待两岸游戏企业之间的关系。目前，中国游戏产业在世界市场上占有的份额很小，地位不高，如果我们再内部斗争消耗的话，什么时候才能和国外竞争？所以，我的第一个态度是“合作”。

第二个态度是“扎根”。有些公司把最好的游戏只放到台湾做，而我们不是，我们把最好的产品——只要需要——就放到内地来做，而且我们决不把内地视为“代工厂”，我要的是真正的“扎根”，公司人员都应该是土生土长。基本上，我们没有两岸的观念，只有中国人的观念。譬如《大富翁VI》完全是在北京研发，《仙剑奇侠传III》完全是在上海研发。记得两年前姚壮宪来这边以前，就对我说“我要去当传教士了”（笑）。他说的就是要把自己所有的经验都留在这里，其实这也是大宇的态度。

所以，我对内地的游戏业者想说的是，请他们要努力，我们也会努力，台湾游戏业不过早走几年，但是依靠这些经验不能永远领先。如果我们合起来都不能在中国打败美国或者日本游戏的话，分开来就更无所作为了。说起来，难道你不感觉到，这三五年，中国人在很多方面对世界的气度、态势、竞争能力等等都跟原来不一样了吗？嗯，既然已经这样，为什么不能够做得更好一点？我们希望能在这方面做点贡献。



东东：

谢谢李总！下面我想聊聊仙剑的游戏，可以吗？施总，我觉得仙剑的游戏有一个特点，就是在剧情和玩法上不断有新的改进和更新，但是从画面声光效果来看，变化就比较小。譬如“新绝代双骄”系列，当年给玩家的感觉是比较豪华，而现在与其他游戏相比只是说

## 来信选登

◆Sim City4 在国外上市了，真是个好消息。中文版中会再次出现《家用电脑与游戏》大厦，也是个好消息。可是，我不关心中文版中是否出现贵刊的办公地点，那只不过是 EA 扣你们马屁的一个不花钱的手段而已。我希望的是能在 SC4 中看到北京、上海等真正的中国大城市，能够修建真正属于中国的标志性建筑，看到货真价实的北京故宫，而不是台湾的那翻版货。我已经帮助汉城举办 2002 世界杯，帮助台中搞了个早忘了名字的集会（SC3000 资料片中），现在，我想在 SC4 中帮北京举办 2008 奥运会，帮上海举办 2010 世博会，EA 能满足吗？

我最喜欢的系列游戏就是 Sim City，玩过 SC2000、SC3000 和资料片，在 SC3000 中我看到贵刊的那所谓大楼，起初还以为按照真实样子做的，可是在一个 D 版繁体 SC3000 资料片中还是找到了那个楼，名字却已经变了，又看到了其中的台湾版故宫。我知道在真正的北京故宫都没有的 SC 里，那个所谓家游大厦不过是个文字游戏而已，这并不光荣，没有什么值得老挂在嘴上。

（陕西石泉 李明）

◆看起来不错，就是网络帝国里全是没有见过的东东。我觉得最能吸引眼球的不是新东东，而是……哼哼……叽叽……好啦，说啦：是罗幕！我说小编小记多去收集一些虚拟武器的价格（¥价格），比如传奇啦千年啦 MU 啦，我同学就用人民币（白花花银子）买了把千年中的什么月光刀，好像是几百块吧（>300 元）。小编们最好编一个价目表，什么虚拟装备=??? 人民币或者一个 ID=??? 人民币，石子也可以练号卖掉呀（呵呵，开玩笑啦）！（北京 胡慈妍）

◆自从看到《家游》里增加了“大作批评”这一栏目后，就产生了浓厚的兴趣，但同时也产生了疑惑：这么好的游戏会有怎么样的缺点呢？尤其是当看到自己喜欢的游戏“榜上有名”时，更会觉得困惑。看了这么多期这个栏目后，有些觉得批评有理，但有些缺点我认为“鸡蛋里挑骨头”。就拿这一期来说吧，本人认为《仙剑2》总的来说是不错的，至于缺点嘛，贵刊也帮我说出了。但有几处地方本人认为不妥：贵刊说本游戏的画面应改为 3D，但是 RPG（尤其是《轩辕剑》、《仙剑》）一时间改为 3D 是很难被玩家所接受，《轩辕剑4》由此失败。而且这个新作

的 2D 画面不错，虽然现在是 3D 游戏的世界，但总不能都走一条路啊！另外在“我的五种仙剑心情”中的两个失望简直是不可理解的说法。失望 1：笔者似乎是玩惯了高画质画面的游戏，所以面对这只有 640×480 的图像感到不习惯。这也是人之常情，但是我想问一下笔者：你玩过模拟器游戏吧，那些“马赛克”你承受得了吗？说到底他们是用了 8 年的时间啊！而且不是每个玩家都可以玩得起 1024×768、64M 显存的游戏的，毕竟国内穷玩家占大多数，大宇这样做也是为了照顾国内的低配置玩家。失望 3：本人认为这次续作剧情是短了很多，但通关的时间也太夸张了吧，只花了 6 个或是 9 个小时就通关？打死我也不信，因为游戏有几处需要老老实实练到一定级别才能通过，像在山上的战斗是最艰苦和最 BT 的一战（对付五个画眉），需要一点运气和大量的补血工具，除非你用修改大法，否则就要面对重复 N 次的现实了（本人用了 3 天才过）。

当然，有些批评是可以接受的，例如光盘的加密技术，多种多样的 BUG 等等。但是总的来说这个续作是成功的。每个游戏都有它的优点和缺点，没有完美的游戏。现在，我们将要面对《仙剑3》的来临，听说 3 代要改用 3D 技术来展现，希望这次的改进不要有像《轩辕剑4》那样是事情就好了。

一口“吐”了这么多苦水，只为一个目的：就是希望《家游》在批评大作的过程中多下点功夫，将这个栏目做得更好，更有说服力。希望《家游》在新的一年里越做越好！

（广东 卫力奇）

◆说实话，升上高三后我已经不玩游戏很久了，高考提前一个月对每个高一学生来说都是一个时间警钟，而唯一不变的便是每月跑七八次书店所求的一份《家游》。学习和游戏在当代的中国文化传统下是水火不容的，几千年的教育传统将游戏归罪于使人堕入深渊的祸根，然而玩是每个人的天性，无论长幼都渴望每一天的欢乐中度过。曾听说这样一句话：“每一个大人也都是一个孩子，只是由于年龄和生理的成长让他们忘记了这一点而已。”现实的中国不是依你能否在 CS 中百发百中，在帝国时代中运筹帷幄来决定你的价值，而是看你能否在谈判中舌战群雄，在商海中游刃有余，而这一切来自于年少的积累即学习。游戏，只是生活中一个部分，但不是全部。当我和你们可以证明自己价值的时候（高考中），我们可以无愧地对游戏说：I'm coming back! My game!

（福建 郑牧原）

◆感谢《家游》让我的名字第一次出现在全国发行十多万份的刊物上，我激动异常。其实，我不善言辞，很少写信与调查表，上次是实在抵挡不住大奖的诱惑，只想碰碰运气，没想到竟中了菁英玩家奖。想必是小编对我的文字感兴趣，于是我对高考作文有了信心：既然小编都有好我的文章，还怕阅卷的不给高分？看了这期《家游》，有一点我比较遗憾：由于获奖者有优先权获得在调查表中填写的游戏企业产品，而前几期在人气榜一、二位徘徊的西山居因为没有提供奖品退后至五名，代理好产品的公司排名激增。我当时也是抱着中奖的心态才寄出自



魔尊争霸3之牧羊姑娘

吉林 吴理

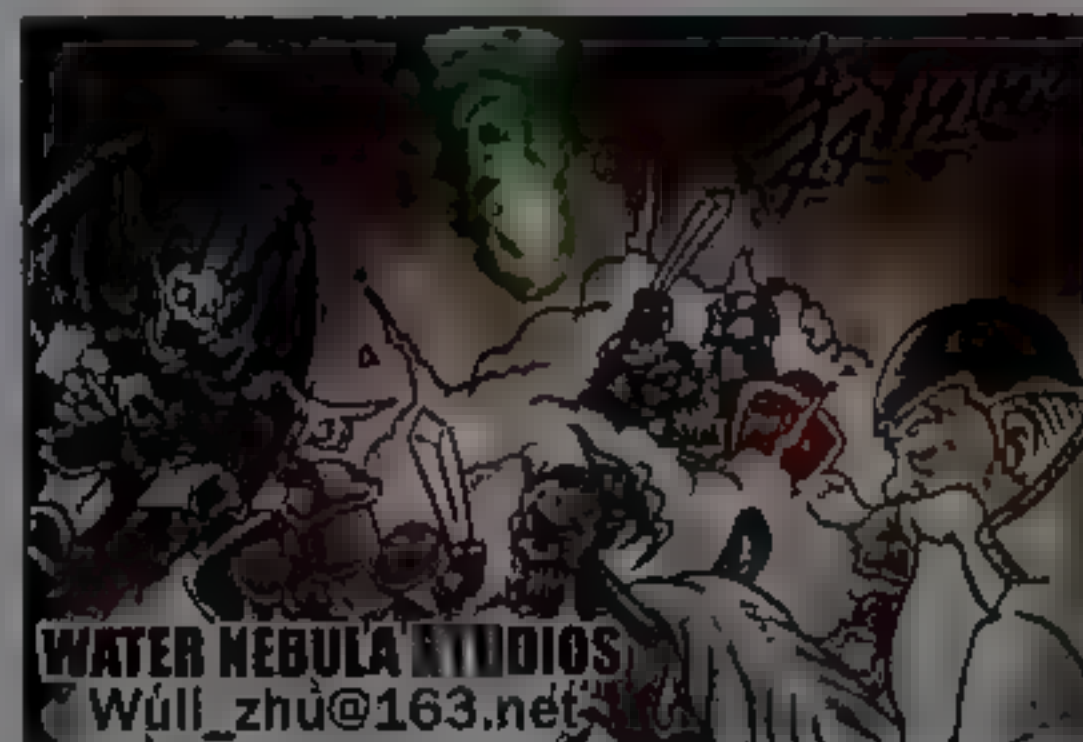


己的第一张调查表,但坚持自己的信念在最喜欢的企业中填写了大陆游戏制作的旗舰——西山居。可见在利益的驱动下,人们或多或少会改变做事的原则。

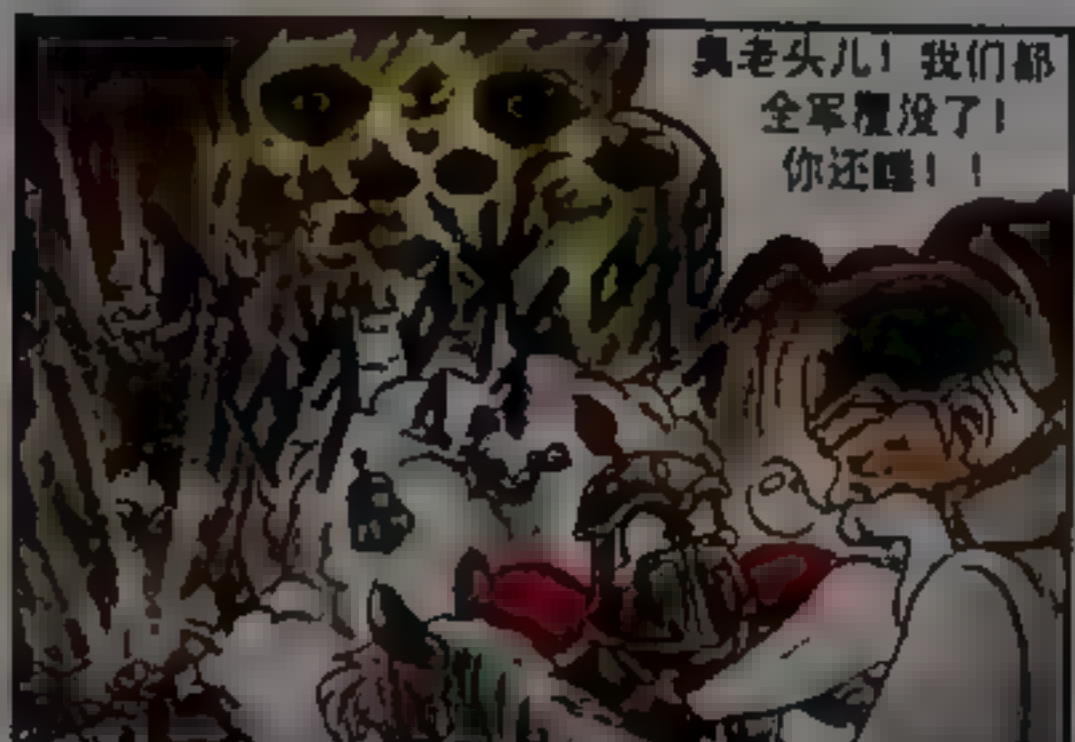
这次来信比较迟,是因为我转到了一个远离城镇二十多公里的高中,那里没有邮局,我只有托朋友在城里买,3月1日有一天,我回来才拿到。那所学校环境非常艰苦,食堂也不如城里的高中,但是学风极佳,除了十个小时的休息(包括吃饭、睡觉)其余时间就是埋头苦读。可能是由于他们比较穷(一期800多块的学费都交不齐),想以高考作为跳板出人头地的缘故,比城里条件优越的学生刻苦百倍。我看到他们执著的信念惊呆了,于是暗下决心:在余下的三个月中全力以赴,在高考取得好成绩,再向《家游》来报喜。我身边几个和我曾在电脑前浴血奋斗的朋友也暂时放下了游戏与足球,全身心投入到高考备战中。自制力较差的我于是转到了乡中学,远离了城市的喧哗、朋友的相扰、游戏和足球的吸引,现在已进入了状态,成绩逐渐上升。

希望《家游》不是用几句祝好运的话给众多临近高考的亲友耳旁风,而是给那些还在游戏中练级的亲友一些忠告,让他们来学习中练级。因为现实中不能施展祝福术,也没有超级答题眼镜等强力道具,只有面对现实,将玩游戏的精力转移到学习上,奋力一搏,才能够考上一所理想的大学,进而实现自己的梦想。时间有限,就此搁笔。但愿《家游》越做越好,我会一直支持她的。

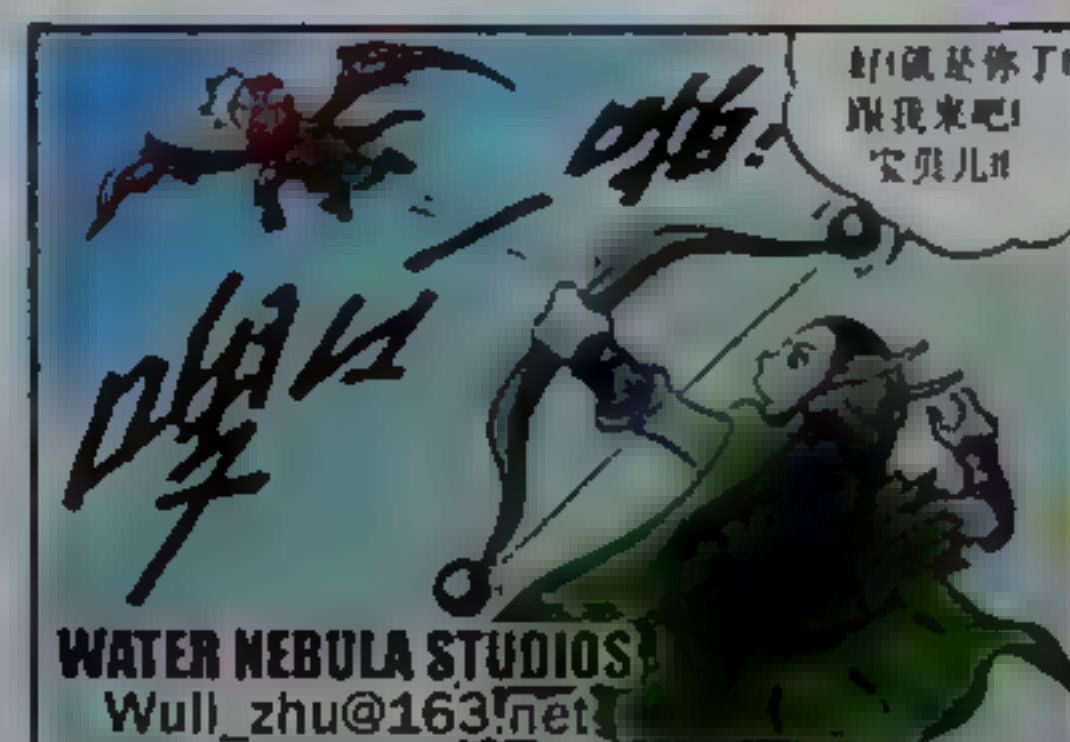
(湖南 RuiNova)



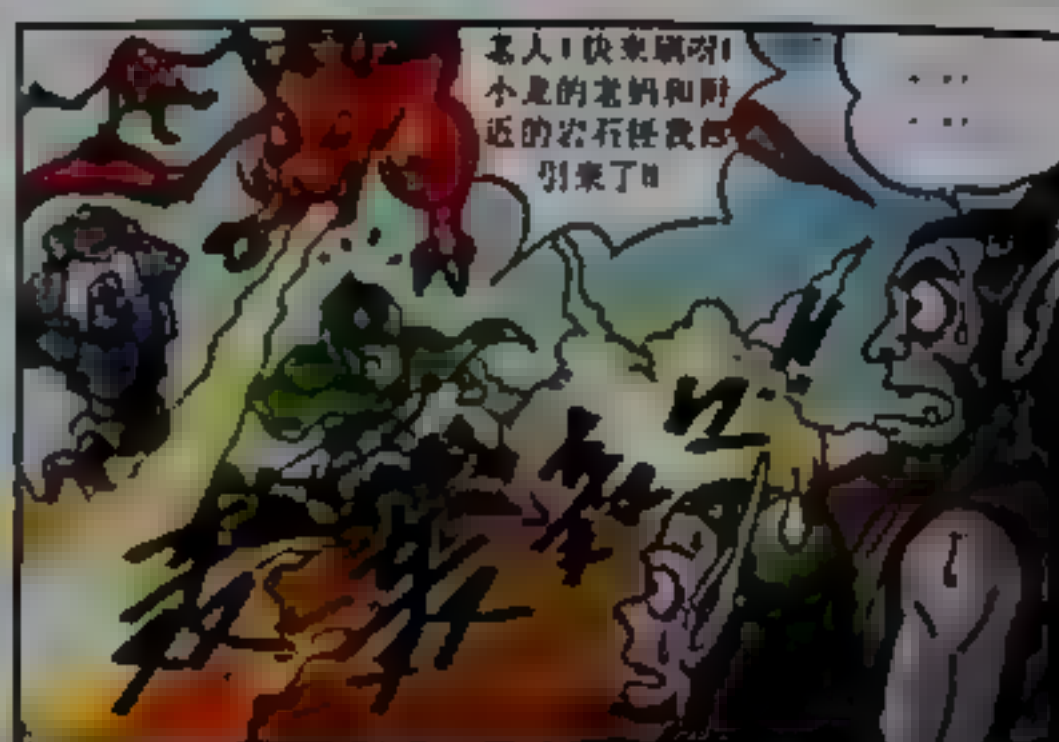
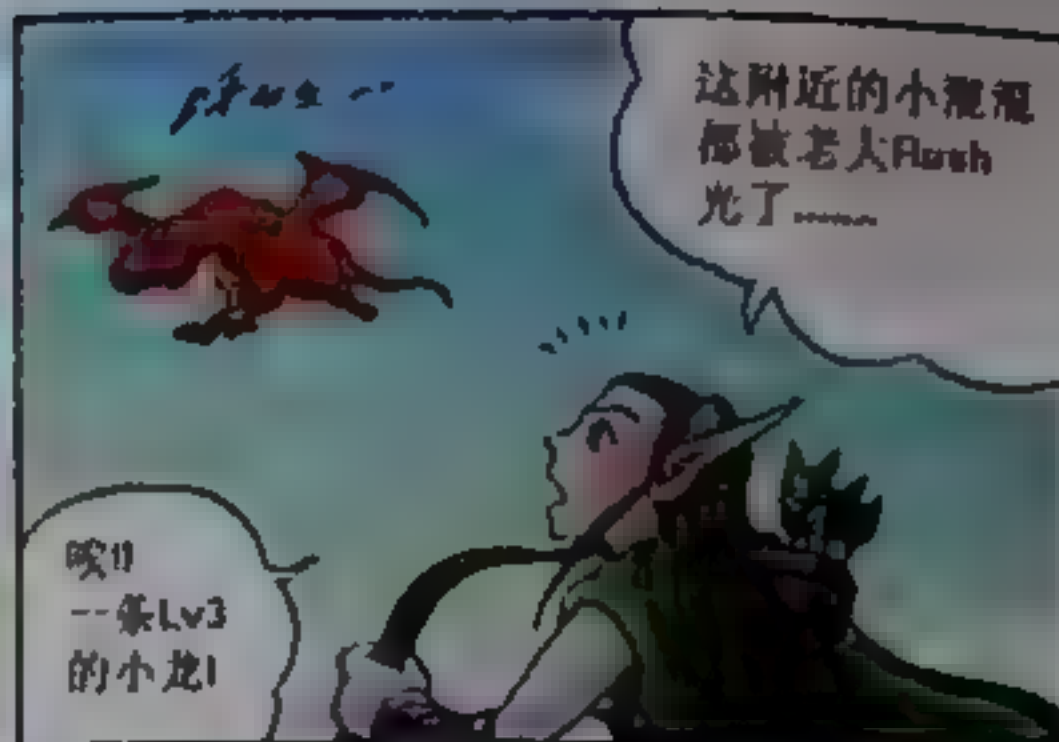
魔兽争霸3之一览涂地



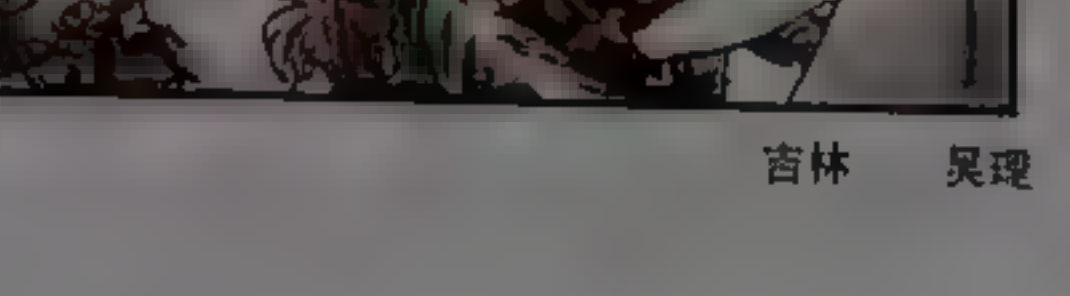
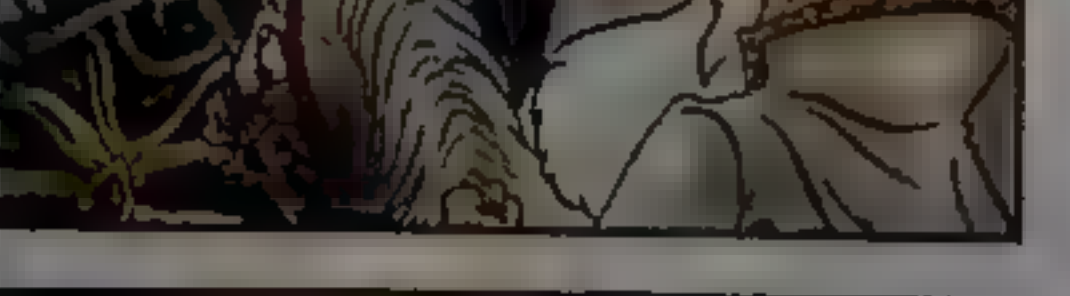
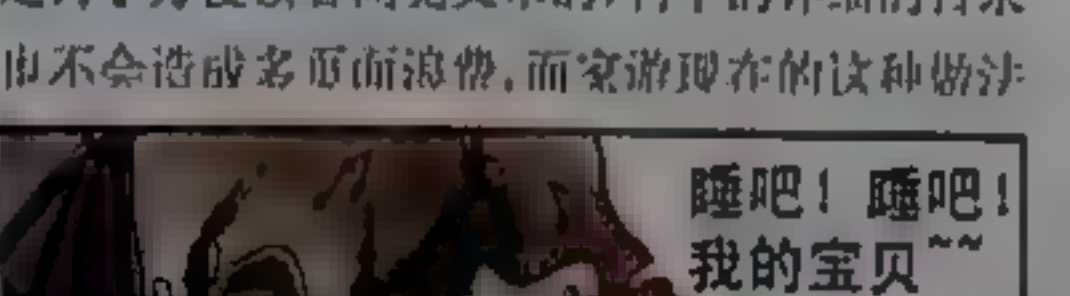
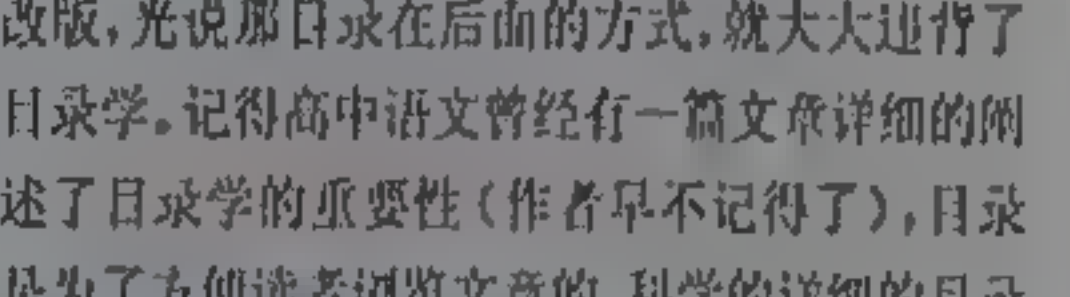
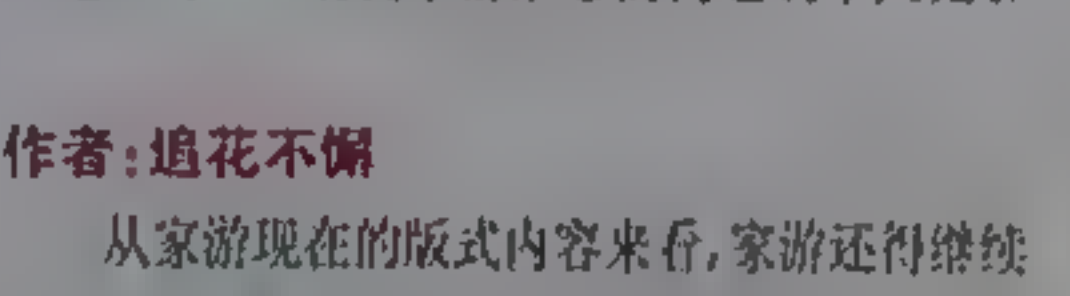
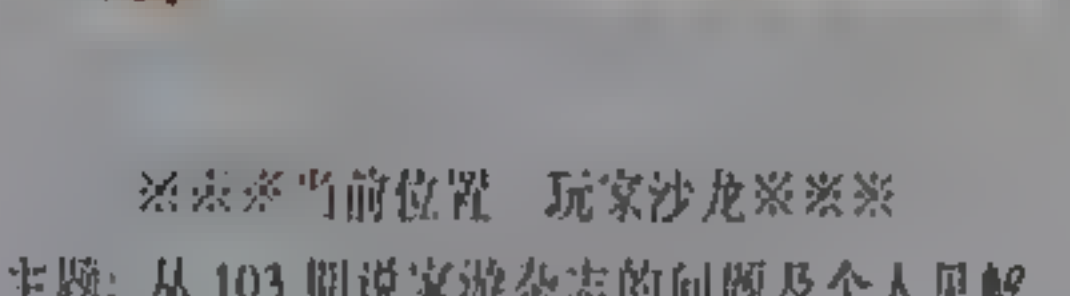
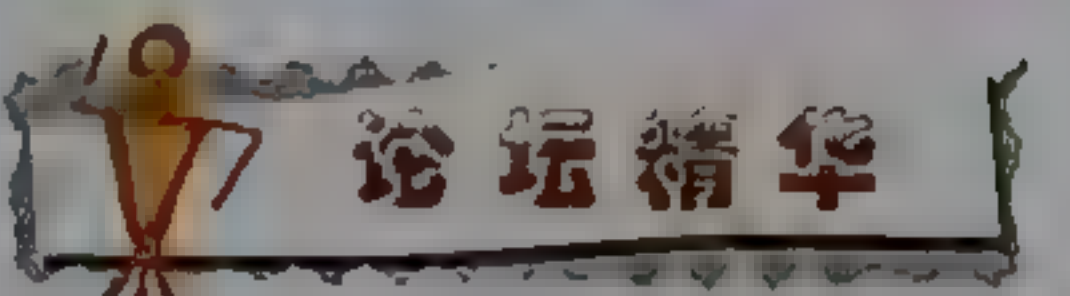
吉林 吴理



魔兽争霸3之如愿已偿



吉林 吴理



魔兽争霸3之一览涂地

实在不可取,是为了书正着翻反着翻都能先从目录看么?可全体中国人的习惯还是由左向右看书的,这样特立独行如同画蛇添足。既然在封面已经有了目录,就请节省那杂志中的另一页目录来发表些别的东西吧。

至于封面的拉页设计,估计是愚蠢的代理商们这样要求的,这种设计造成看书的诸多不便,而且容易将书页撕坏,为何不能将这几张彩页加在书的中间位置呢?既然我们买了杂志,就肯定会看里面的内容,何愁看不到那硕大的精美广告呢。

再说说杂志里面每期必出的秘籍。现今网络大行其道,攻略啊秘籍啊,杂志这个月才发表的东西,网上已经不知道早出了多久了,时效性早没有了。至于查阅方便,我看也未必,既然从网上得到了,有心的玩家会把所需的秘籍都记录在案,这样一本秘籍,翻查起来肯定比翻查杂志要方便快捷的多。我希望杂志能将2面的秘籍缩减成1面,这足够了。就拿103期《皇帝》的秘籍来说,有几个秘籍没有说明到底何用,那发出来算个啥?是要玩家自己取证么?那还要家游杂志干吗,不管这些秘籍是出自何处,但只要是刊登在家游上的东西,家游就有必要负责任。

至于家游里面的文章内容,先说说“编辑视窗”,这样一个重要的地方,可亲可敬的小编们在操劳之余写下一番心语,非常好,但请别忘了这是个游戏杂志。象103期月月大哥哥的那段,游戏的内容何在?这种心情还是向女朋友倾诉吧。另外,将这个板块放在杂志的前部分实在不妥,既然是小编们和读者之间交流的窗口,那就应该和小马哥的吧台合在一起,这样才能体现出那种温馨的气氛。当我看着小编们心情的文章正意犹未尽时,突然冒出个自由枪骑兵的

专题,好不吓人。

至于家游后几页的新闻速递,个人感觉应该移到前部分,这些消息如同餐桌前的开胃小菜,举案齐可,为的只是铺垫,待我们尝的差不多时,再将大餐端上,那时胃口已经大开,即使是满汉全席,也照吃不误。

家游103开始和GAMESTAR开始合作,这是个非常好的开始。和国际杂志接轨,不仅可以提高家游的质量,也可以开拓读者的眼界。但本期中有一处不明,在“新作速递”中有一篇《杀出重围2》的报道,旁边有一个大大的金星,还注明是Gamestar,这意思是说有Gamestar的认可报道的还是其他什么?记得家游以前自己给游戏的A/B/C的评价做过介绍,为何这里没有呢?在下才疏学浅,不甚理解这个标志的含义。而且,就拿这篇《杀出重围2》版式来说,其中的一张最大图片完全可以缩小,剩余的空间就可以介绍一下Gamestar的这个标志的含义了。

攻略性质的文章必不可少,这里就不多说了,但象仙剑2“心得补遗”中的那张表格,实在毫无用处,只是告诉读者几个主角会什么招式,何时能用,这对已经玩过和即将玩的朋友完全起不到任何作用,只要在游戏中认真熟悉一下,谁不知道啊,又是一处画蛇添足的败笔。

接下来说网游版,确实有帝国的气势,以翻一本杂志的时间来说,每次翻网游部分总要花费最长的时间,一页两页三页……20多页!就说现如今是网游的天下,也不能这样可劲

的造呀。咱们都是混口饭吃,没有那么多的精力去一一审核,家游何不取其精华去其糟粕呢,看中几款比较有内涵有深度又热门的游戏,分批报道,比如1月报道EQ、龙族、魔力,2月就报道MU、魔剑、RO,咱们不要对那些测试中的网游太上心,只要将重点放在已经开始收费的网游身上,既然代理商已经开始收费,就必然为了维系下去而需要杂志的鼎力相助,一卖一唱的事情,多容易。可是,杂志对测试中的低级的网游反而报道频繁,不知道这些东西能持续多久,既然有些人希望看到测试中的网游报道,那想必就是一些有能力上网的人,何不去网站找这一类的需要呢。网游这个千变万化的东西,杂志这种定期出版物是跟不上地,别累了自己也累了他人。

至于一些游戏文学,我就不信,单机游戏的文学没有了?!咋还是网游啊?

本人也是想到了就说,以上观点全是个人见解,和家游杂志及论坛没有任何关系,只是为了有一个倾诉的地方,希望家游不失昔日风采,依旧是那么可亲可爱!

何必存在

总发帖数: 9270 | 来源: 北京 | 注册日期: 2001-01-13

午夜寒刀

那拉页的广告,大概是画面太大,一张放不下,分在折页上又显不出广告的整体性。不知哪个天才儿童,想出了封面拉页的主意,既不加页

## 〔读者指南〕

### ● 邮购

汇款地址: 北京 813 信箱《家用电脑与游戏》发行部 邮政编码: 100037

联系电话: 010-88411981 / 010-68728138

注意事项: 请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量,平邮免收邮费,如需挂号请加寄2元本的挂号费。

### ● 投稿

投稿地址: 北京 813 信箱《家用电脑与游戏》编辑部 邮政编码: 100037

电子邮箱: fegm@fegm.com.cn / reader@fegm.com.cn

注意事项: 请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿,正文文本请采用TXT格式,附图请用90%图像质量的JPG或PCX/BMP格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊,若时间上有特殊要求请在来稿中说明。面稿要求幅面大于等于A4规格,单幅与四格漫画均可,彩色黑白不限。欢迎使用电子邮件投稿,图片格式采用JPG/PSD等通用格式。如需退还原稿请在来稿中说明。

### ● 问答

注意事项: 地址及电子邮箱与投稿相同,请注明“老鸟坐堂”收。提问请写明游戏名称、版本和具体情况,回答请写明所解问题及详细联络资料。如读者提供的答案被刊登在第N期,将获赠第N+1期杂志,超过300字的解答另计稿费。年底将有5位坐堂专家获赠2004年全年杂志。

### ● 交友

注意事项: 参加征友的读者请将姓名、性别、年龄、地址、邮编和100字以内的留言,连同有效证件(身份证、学生证、士兵证等)的复印件按投稿邮箱寄出,昵称、星座、爱好、QQ和照片等请根据个人意愿添加。

## 公告栏

### 2003年第2期 读者调查问卷统计结果

#### 读者对本期杂志的总体印象:

非常好	22.4%
还不错	65.7%
一般般	8.5%
不太好	3.3%
糟透了	0.1%

#### 本期读者最喜爱的文章:

新作速递: 反恐精英: 零度危机

#### 本期读者阅读最不舒适的版面:

娱人码头: 游离于虚拟与现实之间

### 2003年第2期 “家游-艺电有奖问卷调查” 幸运读者名单

张军	江苏无锡	余健
王锐	内蒙包头	李勇
李鹏	辽宁沈阳	周宇
丁一鸣	上海	郑斌
杨鑫	山东德州	董志雄
欧阳旭峰	海南南方	陈雄
景明	福建福州	陈小枫
刘志新	上海	张帆
汪迪	吉林吉林	高钰捷
王杰	浙江嘉兴	费阔
赵卫力	河南郑州	王羽琦
蒋潇	北京	黄燕飞
唐俊	湖南株洲	袁冬
李伟霞	江苏镇江	刘岳寅
代帆	天津	赵利



(各获得美国艺电出品的游戏1套)



码,又可以充分表现厂家的广告意图,杂志社还多赚了一笔银子,呵呵,果然是好主意呀,而且还有流行之势哦,大软今年也跟风喽……

小编那几句卷首语,呵呵,期望不能太高,写两三期肚子里的存货还可以应付,期期如此小编们可就要伤脑筋喽,当年久负盛名的电商阿猪周记,还有电脑报的小生手记,开始还挺好,越到后面胡言乱语、不知所云处越多。不过为了加强读编交流,拉拢读者的感情,各大杂志似乎都在强令小编必须每期交出小作文一篇,不过,大软好象搞不下去了,今年的栏目卷首全都失踪了矣,不知计算机与生活还在不在搞……

旁边加注 GAMESTAR 字样的文章大概都是 GAMESTAR 授权刊登的吧,这一点应该不难理解。

目录嘛……呵呵,如果目录放在页首,你看完目录不买杂志了咋办?

★★★★★游遍关山寻伊人★★★★★

★★★★★戏说江湖笑平生★★★★★

魔法门大中国区代理掌门人 永久中立派

家游铁杆光棍俱乐部名誉主席

总发帖数: 12632 | 来源: 魔法门 |

注册日期: 2001-01-16

孔雀明王

花儿和刀儿说得好啊。

拉页的广告并非不可取,应该能多收些广告费吧,但是用拉页来做封面就欠妥当了。其实完全可以把拉页放到里面,既保证能够籍篇幅广告获得相应的收入,又体现了为读者着想。

至于秘籍、攻略还是有必要的,毕竟还有很多人是上不了网的。但是这个东西怎么做,确实是需要下一番工夫的。只是简单地堆砌在那儿就完事了么?说起来还是没有下工夫策划,成了鸡肋。

编辑视窗其实是一个很重要的东西,如果编辑们总是耽于游戏的话,会失去写作能力的。其实你一个月玩游戏就有许多可写的,三句话不离本行,总是写游戏的不会招人烦,倒是那些故意玩儿深沉的挺让人腻味的。希望取消卷首,编辑每月交千字文一篇。

说到网游的文章,我很疑惑的一点是,那些文章是由杂志付给作者稿费呢还是由厂商付给杂志广告费?如果是后者,我无话可说,追求最大利益么,无可厚非;如果是前者,我只能表示不理解,花钱买不特见,图的是啥呢?

If the doors of perception were cleansed,  
all things would appear infinite.

总发帖数: 517 | 来源: 北京 |

注册日期: 2003-01-14

石子

呵呵……说的很好!

网游栏目的处境现在很尴尬的,其实,我想要更多的版面,可以把它做活,做的更好,但是我一个人一定干不来~目前水涨船高的事态已经无法控制了……涉及商业内容,还是不说吧==

总发帖数: 688 | 来源: 218.244.239.\* |

注册日期: 2001-08-23

zsJ

石子大姐,网游栏目你还想要更多的版面?现在那些我就吃不消了!再说网游包不包括诸如星际、魔兽、反恐呀,就算不包括多少也沾点边吧,这方面的文章太少了!其它杂志是有这些内容,难道别人有了自己就不能有?关键看怎么作!再说,像我这样每月只买一期家游而不再买其它游戏杂志的人不在少数,你是不是该照顾一下啊?难道买了家游发现没有要看的东东,再去买其它杂志不成?

虽说众口难调,但也总不能除了 PK 升级的经验就是分享虚幻的网络爱情吧!但愿没有打击到你的工作积极性,我只是说说自己的看法啦。其实现在的家游也蛮好的,呵呵。

总发帖数: 6 | 来源: 内蒙古 |

注册日期: 2003-02-12

不言不语

说实话,家游我从 98 年就开始看了,一直到现在!现在的家游我只对封面的拉页和网游部分不满意。实话实说呀!那个拉页,真的是好不方便,而且我从来没打开拉页去看里面的内容。

总发帖数: 6 | 来源: 辽宁 |

注册日期: 2003-02-09

春天在哪里

stonekid 还真是幽默,你已经说出来了:~

我认为家游在专题上要多加功夫,大软这方面做得独到。题材可以不局限在采访之类,来点比较适合高、中玩家的研究性题材,像是玩家的非专业游戏创意,图解 3D 游戏术语(以前有过文字解释的,但显然难于理解,又是黑白页,现在大可利用彩页这一优势)。Gamespot 的游戏专题我挺欣赏,他们的记者是遍布世界各个游戏公司,专题材料来源丰富。比如《黑与白的最后时刻》,是 GS 的记者连续采访 Molyuex 开

发 B&W 的一段经历。但和国内的采访内容不同,GS 记者大量报道了 Lionhead 小组的一切工作情况,包括平常生活方面,这给人的印象尤为深刻,让人感到亲切。如今的家游要做到这些是不现实的,不过按照家游的发展速度,应该会在不久的将来成为世界性的专业游戏媒体吧,每个人都在期待着这一天。

我只为中华游戏产业之崛起而读书

总发帖数: 295 | 来源: 218.76.\* |

注册日期: 2002-11-30

狗子

看了各位的评论,我觉得都有各人的道理,毕竟出发点不同……不过,我的看法主要集中在 3 个方面,声明,这里只谈缺点,就当是“家游批评吧”:

1,封面,确实不方便,基本上每期使用拉页作封面的我都裁了;2,目录,确实不方便啊,放到后面不如不放;3,网游,已经不好多说了啊……至于编辑视点,我觉得的还是很不错的,关注游戏以外的东西也没有什么不可,毕竟我们不是只为游戏而买家游……

抢了油漆的 PS2,霸占了 CHANCE 的宽带!我等成仙也!!!

有问题,请来讲武堂

总发帖数: 4179 | 来源: 园丁西路 |

注册日期: 2002-01-18

蓝海之鹰

封面折页,小问题,可以忍。目录,改变一下习惯,无所谓。唯一的意见就是网游,占的页数太多了。真的有那么多内容好介绍吗。对不玩网络游戏的(如我),那些全是垃圾(超过激)。对玩网络游戏的,除了有关他玩的,别的全无意义(应该有 20 页左右是无用的吧)。ps:家应该做过调查,不知家的读者里,网游玩家和非网游玩家比例是多少?

总发帖数: 114 | 来源: 河北 |

注册日期: 2002-04-13

曼陀罗

大家都抱怨网络游戏的内容太多了,可目前又有多少单机游戏值得关注呢?巧妇难为无米之炊呀……

总发帖数: 1372 | 来源: 福建 |

注册日期: 2002-08-08

## 特别企划

- 20 游戏里的中国
- 26 自由枪骑兵
- 34 彩虹六号 III 盾牌行动
- 38 家园 II
- 41 职业车手
- 44 GameStar: 斯塔尔·朗
- 46 2003 暴雪访华见面会

## 新作速递

- 48 鱼叉 IV
- 50 侠盗猎车手: 罪恶都市
- 52 黄金之国
- 53 海岛大亨 II 海盗港湾
- 54 魔法力量
- 55 霹雳
- 56 闪电战
- 57 塞伯利亚之谜 II
- 58 国内上市星运表
- 60 国际上市星运表
- 61 中国游戏风云榜

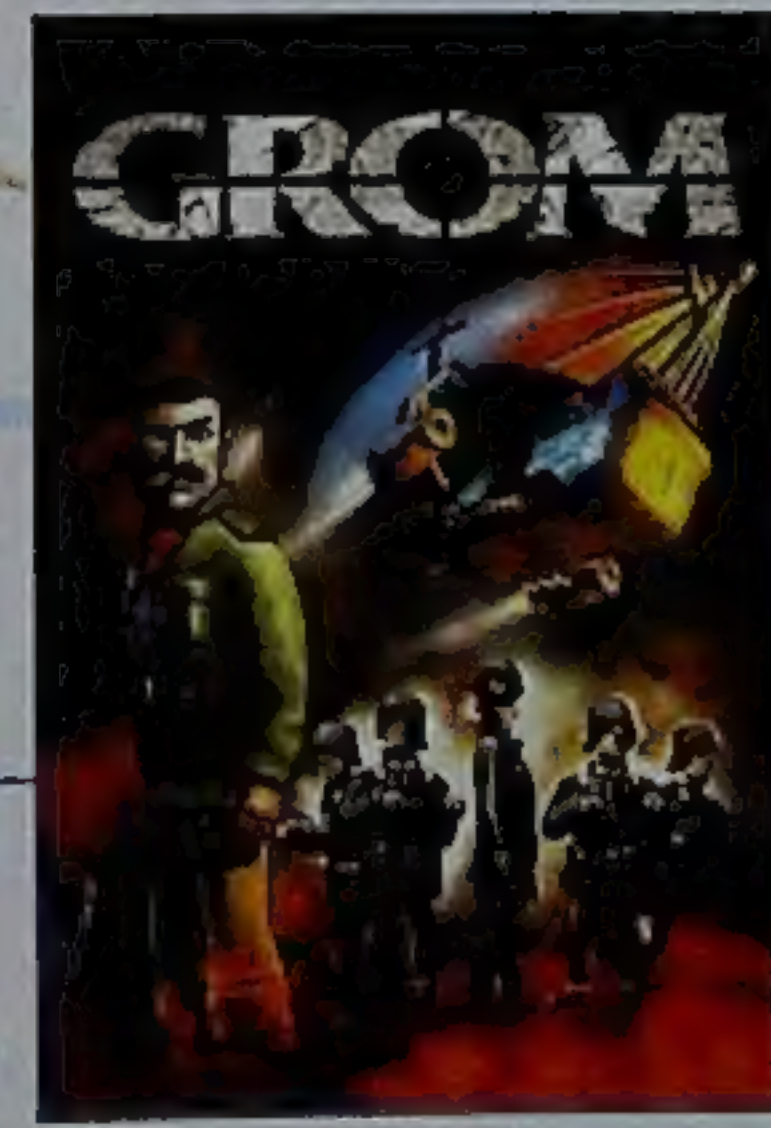
## 极限攻略

- 62 罗马执政官 完全图解攻略
- 70 纳粹的阴影 完全攻略
- 76 老鸟坐堂
- 78 秘藏市

三角洲特种部队,黑鹰坠落  
彩虹六号:盾牌行动  
反恐精英  
怪物卡车  
高达武士  
美洲征服  
不可能的生物  
越南前线

## 游戏观点

- 80 移植经典的困惑与快乐: 龙战士 IV
- 82 用音乐讲述美丽的故事: 天使的小夜曲
- 84 青山依旧,几度夕阳: 光荣的神话·三国志



主 管: 中国科学技术协会  
主 办: 科学普及出版社  
协 办: 北京金裕兴信息技术有限公司  
编辑出版: 《家用电脑与游戏》编辑部  
办公地址: 北京市海淀区增光路 45 号综合楼 6 层  
通讯地址: 北京 813 信箱  
邮政编码: 100037  
电 话: (010) 68728137、68728138、68728139  
传 真: (010) 68728134  
网 址: <http://www.fcgm.com.cn>  
电子邮件: [fcgm@fcgm.com.cn](mailto:fcgm@fcgm.com.cn)

主 编: 赵震东  
常务主编: 孙百英  
编 辑 主 任: 刘威  
编辑部主任: 梁华栋  
编 辑 / 记 者: 陈明辉 谷岩 宋润方 罗东东 周毅  
美术编辑: 单非 傅斌 沈琳

发行部主任: 宋爱华  
电 话: (010) 68728132  
厂 告 部 地 址: 西城区德胜门外大街 97 号  
广 告 代 理: 北京互动家园广告有限公司  
电 话: (010) 68728133、68411807  
电 子 邮 件: [ad@fcgm.com.cn](mailto:ad@fcgm.com.cn)

刊 号: ISSN 1009-6183  
CN 11-4490/TP

邮发代号: 82-622  
国内发行: 北京市报刊发行局  
国外发行代号: 1359M  
国外发行: 中国国际图书贸易总公司

广告经营许可证: 京西工商广字第 0010 号

印 刷: 利丰雅高印刷(深圳)有限公司  
定 价: 8.80 元

### 稿件授权声明

凡向本刊投稿并被录用,由本刊支付稿酬的稿件,均视为稿件作者同意以下条款:

1. 文责自负。作者保证其所拥有该作品的完全著作权(版权),该作品不侵犯任何他人的著作权;
2. 全权许可。《家用电脑与游戏》杂志有权以任何形式(包括但不限于纸媒体、网络、光盘等介质)使用、编辑、修改该作品,无须另行征得作者同意,无须另行支付稿酬;
3. 独家使用。未经《家用电脑与游戏》杂志书面许可,作者不同意任何单位和个人以任何形式使用(包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、集结、出版)该作品,著作权法另有规定的除外。

### 版权声明

本刊刊登的所有内容(除转载部分外),未经《家用电脑与游戏》杂志书面许可,任何单位和个人不得以任何形式使用(包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、集结、出版)该作品,著作权法另有规定的除外。



## 自由游戏

当我们习惯把游戏上升为一种意识形态的东西，归为一种艺术、一种文化，它应该更精彩，它应该更深刻，它应该更细腻。总之它应该能表达更多的东西，同时最重要的是它应该为更多的人所理解和接受。它应该是什么样的呢？如果我们把它与电影相比，绝大多数也只属于好莱坞商业娱乐片的性质，谁还会真的去品味什么深邃的内涵，冥思苦想装什么深沉，除了视觉的冲击、音响的震撼、内心的发泄之外，真的还能品出些什么味道吗？它不觉得累吗？它应该去自由游戏。

读者似乎都很羡慕我们的工作，前几日还有朋友说，“每天以玩游戏为职业，幸福得很啊……”。羡慕吧，呵呵……可真正如何却只有自己知道了。没什么可抱怨，在这里有的是时间性问题，有的是任务性问题，当然还少了一些需要回避的问题。我不觉得累吗？我应该去自由游戏。

为什么在中国只有网络游戏大行其道呢？为什么单机游戏日渐衰落呢？是游戏品质下降吗？不全是。是销售价格过高吗？不全是。是相比国外出得太慢了吗？不全是。是玩家都只喜欢与人交流了吗？也不全是。Z版问题从我第一次看到实实在在的电脑时就在争，到现在依然是焦点。其实又有什么好争的呢，每个人心里都跟明镜儿似的。我们都觉得累了，就去自由游戏吧。

我以为抨击任何人就可以换来和平，正如“把萨达姆清除掉，可以带来中东地区的和平，可以消除世界上的饥饿问题，可以调节你的家庭生活，可以降低你的胆固醇……”（引自《国际先驱论坛报》漫画插图），我以为所有的事情就都按照自己的愿望实现了？呵呵，我很会说笑话……但却有很多人真的会这么想。我只想自由游戏。

如果你真的下决心去看4月4日在北京工人体育馆举行的滚石乐队演唱会了，真的忘记了每月应该严格执行的开支计划，也许你就真的找到了所谓自由的感觉。让我们在熊熊的篝火旁开怀大笑，让我们自由游戏。

就在这期杂志制作的最后时刻，我又有了更多的“娱乐”项目，《彩虹六号III盾牌行动》、《兵临城下》、《三角洲特种部队：黑鹰坠落》……现在我真的该去自由游戏了，这是个游戏的季节。



月月

zhouyue@fcgm.com.cn

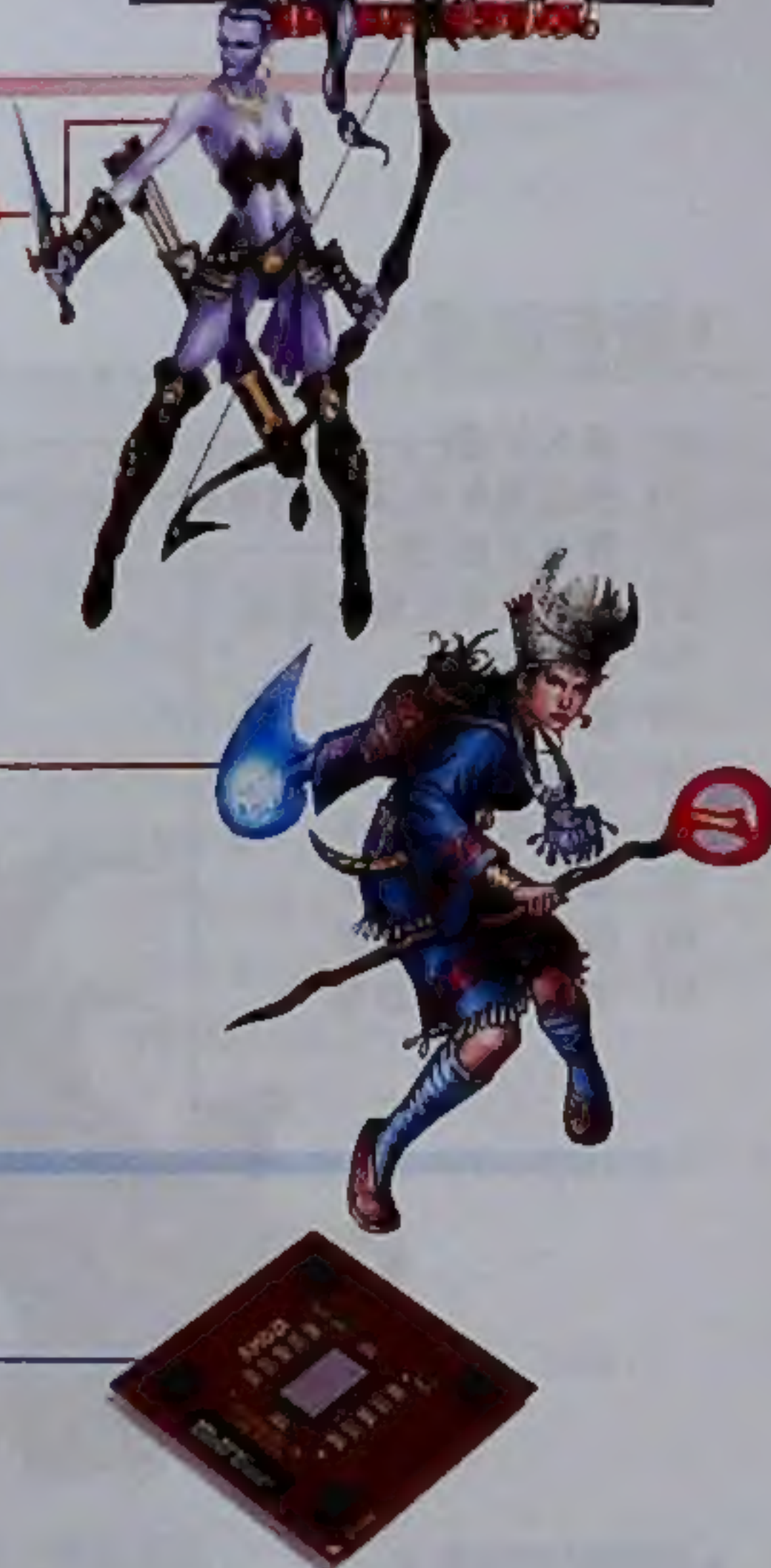
## 娱人码头

88 我的野蛮男友



## 网络帝国

- 92 网游月记
- 94 魔剑 给你重新认识网络游戏的理由
- 100 RO 仙境传说 卡片大观
- 104 决战II 钢铁身躯的秘密
- 106 骑士在线评测
- 108 我的英雄世纪
- 109 征服初探
- 110 混乱冒险：天城之战 抢先体验
- 112 宠物王特卖场入门指南
- 114 百战天虫 online 菜鸟心得
- 116 天骄骠骑 五大职业引导书
- 121 幻灵游侠 发家致富之路
- 122 司马无无的命运世界
- 123 破天一剑之不可能的任务
- 126 NAGE 英雄



## 软硬武略

- 128 代号“Barton”  
——Athlon XP 3000+ 全接触
- 132 透过精英看驱动  
——驱动精英 v1.4 的故事
- 135 资讯新闻眼

## 电娱实况

- 136 各类新闻
- 141 中国网游再添航母  
——张志宏谈金山进军网络游戏
- 144 聊聊游戏  
——次非正式采访记录



## 大话家游

- 146 来信选登
- 147 论坛精华

## 广告索引

- |          |                |          |
|----------|----------------|----------|
| 封面 新浪    | 9 SOHU         | 102 智冠   |
| 外拉1 阿里   | 10 海天科技        | 103 智冠   |
| 外拉2 阿里   | 11 SOHU        | 104 智冠   |
| 内拉1 天人互动 | 12 清华同方        | 105 智冠   |
| 内拉2 天人互动 | 13 同龙科技        | 111 亚联   |
| 内拉3 天人互动 | 14 育碧软件        | 113 亚联   |
| 1 天人互动   | 15 ChinaJoy 展会 | 115 亚联   |
| 2 游戏橘子   | 16 新天地         | 123 清华同方 |
| 3 游戏橘子   | 17 新天地         | 125 清华同方 |
| 4 华冠数娱   | 96 极典数娱        | 127 清华同方 |
| 5 华冠数娱   | 97 极典数娱        | 封三 育碧软件  |
| 6 万众合力   | 89 欢乐数码        | 封底 中广亚   |
| 7 SOHU   | 100 智冠         |          |
| 8 实力媒体   | 101 智冠         |          |

www.everquest.com.cn

# EVERQUEST

## 无尽的任务

## 《无尽的任务》 检验高素质玩家的唯一标准!



Maximize your experience with  
**pentium 4**

卓越体验，尽在奔腾4



特别推荐 - 333 系列

阿尔卡特

ALCATEL



凌驾武林之巅 神会武侠奇幻



# 即将上市 破天一剑

www.pcik.com.cn



增新服  
午灵星  
攻城战

江湖争霸  
全面开放  
一触即发

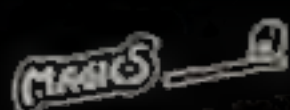
“破天一剑”红遍全国  
探索未知世界  
英雄众志成城

运营商 中广亚广播信息网络科技有限公司  
客服电话: (8610) 63574196 63574197  
传 真: (8610) 63574031  
邮 箱: games@ctbn.com

总经销

北京晶合时代软件技术有限公司  
地 址: 北京市海淀区小营庄地秀园1号3层 (100089)  
销售电话: 010-82634096/97

研发商



# Play!

FANTASY COMPUTER ● GAME MONTHLY

您的参与是对我们最大的支持——

邮寄地址: 100037

北京 813 信箱《家用电脑与游戏》杂志  
问卷调查组 收

2003年4月号 总第104期

## 问卷调查

### 家游 FANS 资料夹

第一次填写或有更改请填写详细正确书写

姓名: \_\_\_\_\_ 年龄: \_\_\_\_\_ 性别: \_\_\_\_\_

电子邮箱: \_\_\_\_\_

邮编: \_\_\_\_\_ OICQ: \_\_\_\_\_

地址: \_\_\_\_\_

简介: \_\_\_\_\_

注: 本资料仅用于杂志统计不作他用

### 杂志点评区

一、本期杂志总体印象

☐ 非常好 ☐ 还不错

☐ 一般般 ☐ 不太好 ☐ 糟透了

二、本期最喜欢的文章

\_\_\_\_\_ 页 \_\_\_\_\_

三、本期阅读最不舒服的版面

\_\_\_\_\_ 页 不爽之处 \_\_\_\_\_

四、您读完本期杂志所用时间

\_\_\_\_\_ 页 \_\_\_\_\_

五、您这本杂志的传阅人数为

☐ 自己看 ☐ 2-5人 ☐ 更多

### 错误猎手

\_\_\_\_\_ 页 \_\_\_\_\_ 列 \_\_\_\_\_ 行

\_\_\_\_\_ 页 \_\_\_\_\_ 列 \_\_\_\_\_ 行

\_\_\_\_\_ 页 \_\_\_\_\_ 列 \_\_\_\_\_ 行

\_\_\_\_\_ 页 \_\_\_\_\_ 列 \_\_\_\_\_ 行

\_\_\_\_\_ 页 \_\_\_\_\_ 列 \_\_\_\_\_ 行

\_\_\_\_\_ 页 \_\_\_\_\_ 列 \_\_\_\_\_ 行

\_\_\_\_\_ 页 \_\_\_\_\_ 列 \_\_\_\_\_ 行

\_\_\_\_\_ 页 \_\_\_\_\_ 列 \_\_\_\_\_ 行

\_\_\_\_\_ 页 \_\_\_\_\_ 列 \_\_\_\_\_ 行

### 读者票选区

支持, 推荐您所喜爱的电脑单机或网络游戏, 请发挥热情投出神圣一票!

中国游戏企业人气榜

请评选您最支持的中国游戏企业一家

中国游戏风云榜

经典榜 请评选您最喜爱的三款游戏

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

发烧榜 请推荐您正在玩的一款游戏

期待榜 请支持您最想玩的一款游戏



